
8 2006
PS2 • PS3 • XBOX • 360 • GAMECUBE • WII • PSP • DS
Ausgabe 154
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
MANIACDVD
MANIAC
DIE GANZE ... VIDE...
Tony Hawk's Project 8
Neu: Skate-Spaß ohne Grenzen
14 Seiten Räuber & Gendarm
Gangster-Hits im Vergleich
grand theft auto
Liberty City Stories
VS.
JUST CAUSE
Saints Row • Mercenaries 2 • Crackdown
▶ Was taugen die GTA-Konkurrenten?
HANDHELD-SOMMER: GENIAL!
91% New Super Mario Bros.
90% LocoRoco
DVD
16
usk
90 Spielevideos
140 Minuten • unzensiert
NextGen-Special
Über 40 Spiele für PS3, Xbox 360 und Nintendo Wii im Video-Check
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2
TEST
Virtua Fighter 5
Pro Evo 6
4 196653 104995 08


FLATOUT 2
HEIZEN UND VERHEIZEN
DIESE WELT GEHÖRT GESCHROTTET
AB 30. JUNI IM HANDEL
www.flatoutgame.com
EMPIRE
BUGBEAR ENTERTAINMENT
PlayStation 2
XBOX
PC DVD ROM
eidos
FlatOut 2 Software © 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Empire, " " are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe and/or other countries. All rights reserved.
Im Vetrieb der Eidos GmbH.



90 Spiele als Video, 140 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat ‚16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen ‚4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

Pro Evolution Soccer 6

Besser als FIFA? Im Preview: Anpfiff für das neueste Konami-Fußball.

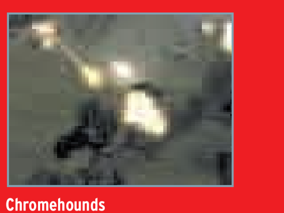


GTA: Liberty City Stories

Zurück zu den Wurzeln: Wir testen den brandheißen Gangster-Knaller für PS2 auf DVD und im Heft.

08 - 2006

Inhalt 08-2006


Chromehounds

E3-Messebericht – Teil 2

Sony
Eye of Judgement
Motorstorm
Warhawk

Microsoft
Crackdown
Shadowrun
Too Human
Viva Pinata

Nintendo
Demo Table Tennis
Elebits
Excite Truck
Metroid Prime 3: Corruption
Project H.A.M.M.E.R.
Red Steel
Sonic: Wildfire
Super Mario Galaxy
Super Monkey Ball
Super Smash Bros. Brawl
The Legend of Zelda:
Twilight Princess
Tony Hawk's Downhill Jam
Wario Ware: Smooth Moves
Wii Sports Airplane
Wii Sports Golf
Wii Sports Tennis

Konami
Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots

Ubisoft
Enchanted Arms
Rainbow Six Vegas
Splinter Cell Double Agent

Vivendi
F.E.A.R.
Timeshift

LucasArts
Indiana Jones
Lego Star Wars 2

Sega
Golden Axe
Sega Rally Revo
Sonic Rivals
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3

Eidos
Just Cause

Midway
Mortal Kombat Armageddon

Take 2
Prey

Schnipsel
Fatal Inertia
Gundam Mobile Suit
Huxley
Superman Returns
The Fast and the Furious: Tokyo Drift
Tekken Dark Resurrection
XGP-Hardware

Previews

Pro Evolution Soccer 6

Tests

And 1 Streetball
Chromehounds
Der Herr der Ringe:
Die Schlacht um Mittelerde 2
Final Fantasy 11
FlatOut 2
Grand Theft Auto:
Liberty City Stories
Hitman: Blood Money
Micro Machines V4
MotoGP '06
Rockstar Tischtennis
Sensible Soccer 2006
Shin Megami Tensei:
Digital Devil Saga
Shinobido
Steambot Chronicles (Import)
Street Fighter Alpha Anthology

Handheld

Electroplankton
Juiced Eliminator
LocoRoco
New Super Mario Bros.
Syphon Filter: Dark Mirror

Extended

Retro: Groß & Pixelig – Level 5
Feature: Ohne Sitte und Anstand

anyMAN!AC

Matthias' E3-Tagebuch

Credits / Outtakes



08-2006 | DER HERR DER RINGE
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2 | E3-Messebericht - Teil 2
GTA: Liberty City Stories · Final Fantasy 11
Chromehounds · New Super Mario Bros.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

08-2006

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

DER HERR DER RINGE
Die Schlacht um Mittelerde 2

Massig Orks, Elfen und Zwerge treffen sich zum Gefecht im DVD-Test

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover“) ausschneiden.

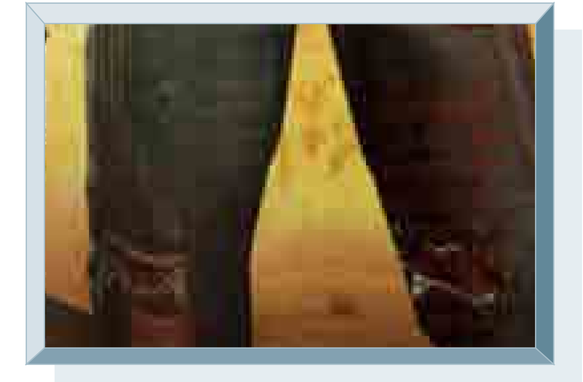
HER MIT EUREN MONETEN!



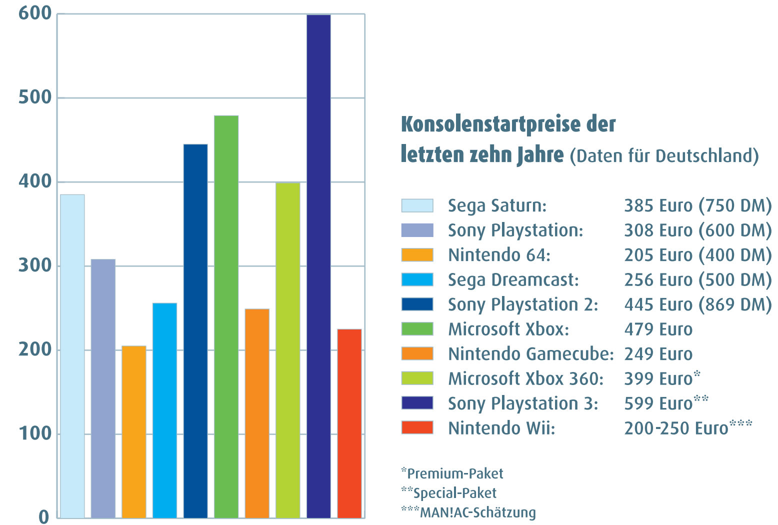
599 Euro – da stockte auf der E3-Messe 2006 selbst hartgesottenen Sammlern und Import-Veteranen der Atem. Damit löst die PS3 die alte Xbox als teuerste PAL-Konsole der letzten zehn Jahre ab (bezogen auf den Startpreis, siehe Grafik). Microsofts Hardware-Erstling lag anfangs wie Blei in den Regalen, erst nach einer Preissenkung um fast 40 Prozent auf 299 Euro nur knapp eineinhalb Monate nach dem Launch zogen die Verkäufe an. Bis heute macht der Windows-Konzern mit jeder abgesetzten Xbox ein dickes Minus und auch der HDTV-Nachfolger Xbox 360 wird auf absehbare Zeit dieses Schicksal teilen. Eine schier grenzenlose Finanzpower im Rücken während, tituliert Microsoft diese Verluste als 'Investition in die Zukunft'.

Bei Konkurrent Sony sieht die Sache anders aus: Während die Playstation-Sparte gut Geld in die Firmenkasse spült, schwächeln andere Unternehmenszweige – die PS3 muss ein (finanzieller) Erfolg werden, sonst droht eine ernste Krise. Denn mit der neuen High-tech-Konsole verknüpft ist auch die Zukunft des digitalen Home Entertainment. Sony will mit der Playstation 3 nicht nur ein nie dagewesenes Spielerlebnis bieten, sondern gleichzeitig den kostspieligen DVD-Nachfolger Blu-ray etablieren und so den Mitbewerber HD-DVD ausboten. Floppt die PS3, könnte Sony auch den Formatkrieg verlieren – mit unvorhersehbaren Auswirkungen auf den gesamten Konzern. Microsoft trennt dagegen Gaming und HDTV-Filmgenuss: Die Xbox 360 basiert auf der günstigen DVD-Technologie, die vom Windows-Hersteller favorisierte HD-DVD-Technik gibt's in Form eines externen Laufwerks.

Nintendo – seit jeher für niedrige Hardwarepreise bekannt – geht wieder mal einen eigenen Weg: NextGen-Formate wie Blu-ray oder HD-DVD sind bei Wii kein Thema, die neue Konsole definiert sich ausschließlich über das Spielerlebnis vor dem Fernseher. Der Verzicht auf hochauflösende Film- und Games-Welten macht den Wii daher zum Billigheimer im kommenden Weihnachtsgeschäft. Eine Wertung der einzelnen (Preis-)Strategien verkneifen wir uns an dieser Stelle, schließlich muss jeder selbst wissen, wie dick sein Geldbeutel ist. Gegen kleine Preise hätten wir aber grundsätzlich nichts einzuwenden...



"Mercenaries 2" (Pandemic, 2006)



MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. August 2006. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

PS3, Xbox 360 und Wii rangieren in unterschiedlichen Preisregionen. Welche Rolle spielt für Euch der Anschaffungspreis einer Konsole?

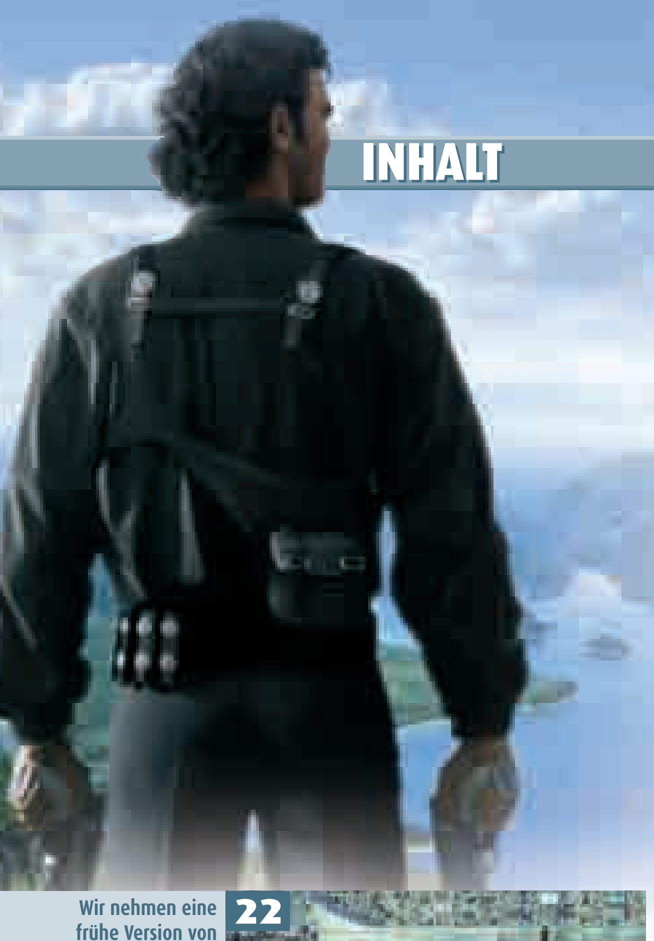
MAN!AC-MEINUNG NR. 46

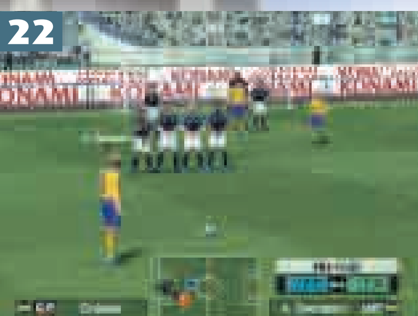
- (A) Der Preis ist egal: Was zählt, sind die Spiele und die Features der Konsole.
- (B) Ich bin Fan einer bestimmten Konsolenmarke, der Preis kommt erst an zweiter Stelle.
- (C) Ich habe nur ein begrenztes Budget – der Konsolenpreis ist daher der entscheidende Faktor.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

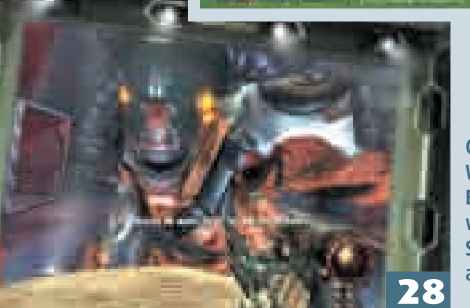
Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Wii ○ Xbox 360

INHALT





Wir nehmen eine frühe Version von Pro Evolution Soccer 6 unter die Lupe: Was macht die sechste Auflage noch besser? 22



Gut Ding will Weile haben: Endlich durften wir den SciFi-Shooter Prey anspielen. 28



Wo hat's denn Mario hin verschlagen? Erfahrt im Super Mario Galaxy-Bericht, was es mit Miyamotos revolutionärer Spielidee auf sich hat. 20

SPECIAL

PREVIEWS

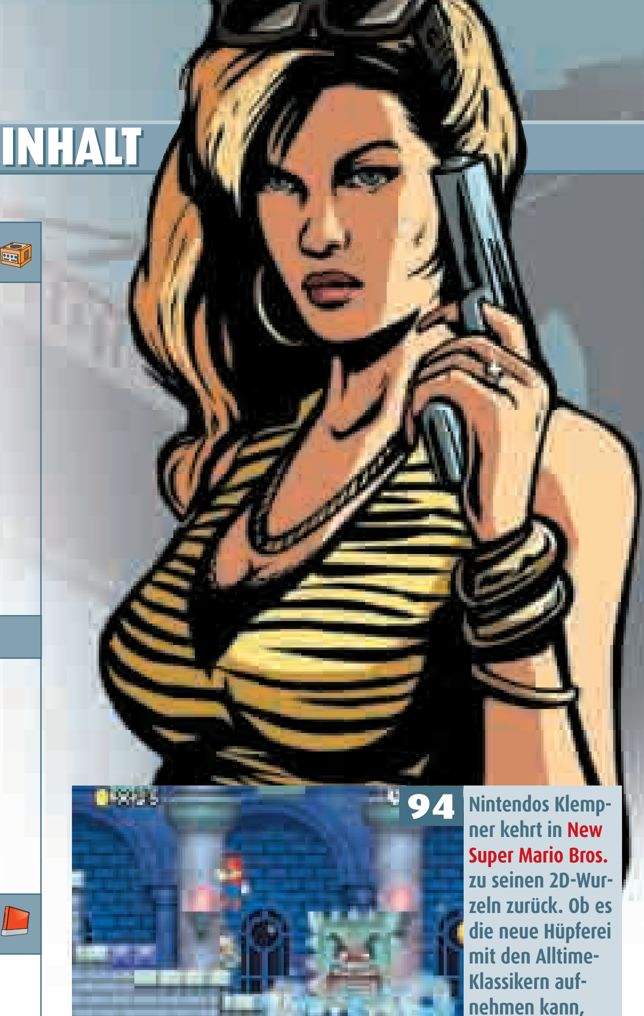
KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN



PAL-TESTS

PS2-BUDGET-TESTS

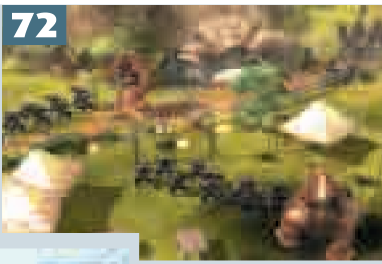
NEXTGEN-TESTS

IMPORT-TESTS

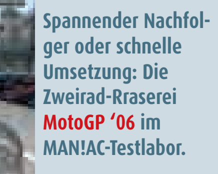
HANDHELD-TESTS

MAN!AC EXTENDED

94 Nintendos Klempner kehrt in New Super Mario Bros. zu seinen 2D-Wurzeln zurück. Ob es die neue Hüpferei mit den Alltime-Klassikern aufnehmen kann, erfahrt Ihr im XXL-Test.



72 Kann Electronic Arts' Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 Xbox-360-Strategen in den Bann ziehen?



76 Spannender Nachfolger oder schnelle Umsetzung: Die Zweirad-Raserei MotoGP '06 im MAN!AC-Testlabor.



Spiele ohne Grenzen

"Grand Theft Auto" hat's vorgemacht, jetzt schlägt die Konkurrenz zurück: Gleich vier anarchische Action-Abenteuer mit Tu-was-du-willst-Prinzip wagen den Frontalangriff auf Rockstars Genre-Primus.



PS Legendengeburt: Trotz mäßiger Technik bestach bereits das Ur-"GTA" mit freiheitlichem Großstadtflair.

PSP Von der PSP auf die PS2: Den Test zum Heimkonsolen-"GTA: Liberty City Stories" findet Ihr in dieser Ausgabe.

PS2 Ghetto-Karriere: Die "San Andreas"-Episode auf PS2 und Xbox gilt bei vielen "GTA"-Fans als bester Teil.

PS2 Im Herbst kommt "Vice City Stories" für PSP – greller Neon-Look und tonnenweise 80er-Jahre-Flair inklusive.

Eigentlich merkwürdig: Wenn in der Videospielbranche ein innovatives Konzept kommerzielle Überraschungserfolge feiert, dann lassen sich Konkurrenzhersteller in der Regel nicht lange bitten, inhaltlich oftmals verdächtig ähnliche Titel auf die Zockerschar loszulassen. Schließlich soll man viel zitiertes Eisen ja schmieden, solange es noch heiß ist.

Im Falle von "GTA" geht diese Rechnung allerdings nicht ganz auf. Als "Grand Theft Auto 3" anno 2001 mit dem Spielprinzip der großen Freiheit die Zockerwelt umkrempelte, traute sich kaum ein Entwickler an die Plagiats-Programmierung. Ob aus Angst, dem übermächtigen Vorbild nicht Paroli bieten zu können, oder weil der Erfolg des bissigen 3D-Spektakels als Zufallstreffer gewertet wurde, sei dahingestellt. Ernst zu nehmende Ableger wie "True Crime: Streets of L.A." (2003) oder "Mercenaries" (2005) erschienen jedenfalls nur sporadisch und konnten dem Status des Rockstar-Originals nicht gefährlich werden. Im Gegenteil:

Titel:	Grand Theft Auto	GTA London 1969 (Add on)	Grand Theft Auto 2	Grand Theft Auto 3	GTA: Vice City (dt.)
Premiere:	1997	1999	1999	2001	2002
System:	PSone	PSone	PSone	PS2	PS2

Spiele ohne Grenzen – Die "GTA"-Konkurrenz im Überblick

Worum geht's? Wo spielt's? Wer ist der Held? Was gibt's zu tun? In der Tabelle erfahrt Ihr, was die Action-Abenteuer im Wesentlichen zu bieten haben.

Titel	Crackdown	Just Cause	Mercenaries 2: World in Flames	Saints Row	GTA Liberty City Stories
System	Xbox 360	PS2, Xbox, Xbox 360	PS3	Xbox 360	PS2, PSP
Entwickler	Real Time Worlds, USA	Avalanche Studios, Schweden	Pandemic Studios, USA	Volition, USA	Rockstar Leeds, England
Hersteller	Microsoft	Eidos	nicht bekannt	Microsoft	Take 2
D-Termin	4. Quartal	3. Quartal	2007	September	bereits erhältlich
	Preview: Seite 16-17	Preview: Seite 10-13	Preview: Seite 18	Preview: Seite 14-15	Test: Seite 68-70
Story	In Pacific City regieren grausame Gangs und korrupte Polizisten. Eine Spezialeinheit mit Superkräften räumt das Lumpenpack weg.	Im Inselstaat San Esperito kämpfen Regierungstruppen, Revolutionäre und Drogenbarone um die Vormacht.	In Venezuela tobt ein feuriger Krieg zwischen der Öl-Industrie, Landbevölkerung, Politikern, Militär und Söldnern.	Ihr tretet als Neuling einer aufstrebenden Gang bei: Macht Euch einen Namen und vergrößert durch Erfolge Euren Einflussbereich.	Die Heimat ruft: Kehrt nach einigen Jahren in die Stadt zurück und arbeitet Euch wieder von ganz unten an die Spitze des Mafiaclans.
Setting	In der bunten, bizarren Cel-Shading-Comic-Welt findet Ihr Euch inmitten einer zerstörbaren Stadt mit großen Wolkenkratzern wieder.	Ein südamerikanisches Archipel voll dichtem Dschungel, großen wie kleinen Städten, weißen Stränden und hohen Bergen.	Vespucci hat das Land so nicht angetroffen: Neben hässlichen Industriebauten betretet Ihr dichten Dschungel und Sandstrände.	Dreckige Hinterhöfe, Strandpromenaden und Bankerviertel: Die rießige Metropole Stilwater ist Schauplatz des Gangsterepos.	Die namensgebende Liberty City kennen Serien-Veteranen schon aus "GTA 3" – die US-Metropole steckt voller Großstadt-Flair.
Held(en)	Die namenslosen Superhelden marschieren einzeln oder in der Gruppe durch die Comic-Welt.	Rico Rodriguez, ein abgebrühter US-Spezialagent, der den Umsturz der Militärregierung herbeiführen soll.	Ihr beginnt mit dem stark tätowierten Mattias Nilsson – im späteren Verlauf trefft Ihr noch auf andere Söldner.	Euer Alter Ego erschafft Ihr zu Beginn des Abenteuers selbst – ein umfangreicher Editor steht zur Verfügung.	Tony Cipriani ist ein Mafioso alter Schule – loyal, wenig zimperlich und immer auf den Ruf der Sippe bedacht.
Schwerpunkt	Neben den über 20 Missionen in drei riesigen Gebieten macht Ihr, was Ihr wollt.	Freie Erkundung der gigantischen Inselkette und abwechslungsreiche Missionen.	Die Missionen verkommen zur Nebensächlichkeit – es gibt so viel zu entdecken!	Dreht krumme Dinger, werdet zum Zuhälter – kurz: macht als Gangster Karriere.	Erarbeitet Euch durch Missionen Ruhm oder tobt Euch bei Nebenaufgaben aus.
Vehikel	Ihr hockt Euch hinter das Steuer von riesigen LKWs, gepanzerten Kleinwagen und aufgemotzten Flitzern.	Alles was fährt, fliegt oder schwimmt, darf benutzt werden. Insgesamt gibt's ca. 120 Vehikel.	Dank ultimativem Führerschein fahrt Ihr mit Panzern oder Booten und fliegt mit Kampfhelis durch die Lüfte.	Ihr klaut hauptsächlich normale Straßenkarossen, um diese nach Lust und Laune aufzupimpen.	Schnappt Euch mehrere Dutzend verschiedener Autos und Motorräder – nur geflogen wird diesmal nicht.
Waffen	Die Spezialeinheit feuert mit Monster-Wummen und modernen Laserkanonen in der Gegend rum.	Schrotflinten, Pistolen, MGs und Handgranaten – kurzum alles, was die aktuelle Waffenmanufaktur zu bieten hat.	Mattias' gewaltiges Waffenarsenal reicht von scharfen Messern bis hin zu modernsten Tötungsgeräten.	Die ganze Bandbreite an handelsüblichen Bleispuckern: Knarren, Uzis, Shotguns, Raketenwerfer...	Das klassische "GTA"-Spektrum ist wieder mit dabei: Von Standardwumme über Kettensäge steht alles bereit.
Realismusgrad	Sehr niedrig, Eure Helden hüpfen 50 Meter in die Höhe und heben Lastwagen als wären es 5-Kilo-Hanteln.	Niedrig, die herrlich überzogene Popcorn-Action dürfte Jugendschützer nicht ins Schwitzen bringen.	Hoch, jede Aktion wird von Euren virtuellen Mitmenschen registriert und nicht so leicht vergessen.	Mittel bis hoch, Ihr kurvt durch eine lebendige Stadt und richtet dank Physik-Engine allerlei Schaden an.	Hoch, Euer Mafioso handelt weitgehend glaubwürdig, die Umwelt reagiert realistisch auf seine Aktionen.
Online	Ja, Ihr bekriegt Euch in zahlreichen Mehrspieler-Modi, eventuell auch offline.	Nein, das Schweden-Abenteuer ist ganz auf Solo-Spaß ausgelegt.	Ja, Euch erwartet ein großer Multiplayer-Part (auch offline via Splitscreen).	Ja, sechs verschiedene Spielmodi für zwölf Spieler wird's geben.	Nein, auf der PS2 wird nur offline gespielt, PSP-Gauner nutzen lokales WiFi.
GTA-Konkurrenzfaktor	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	☆☆☆☆☆

Auch im Jahre 2006 gilt die "Grand Theft Auto"-Serie noch als wirtschaftlich wichtigste Lizenz im Videospielzirkus.

Qualitäts-Quartett

Doch mittlerweile hat die Konkurrenz ausgeschlafen: Mit dem Straßenkrimi "Saints Row", der Dschungelrevolution "Just Cause", der Söldner-Sim "Mercenaries" und dem Endzeit-Thriller "Crackdown" sägen vier hochkarätige Polygon-Putschisten am vermeintlich niet- und nagelfesten "GTA"-Thron. Gigantische Spielwelten, enorme Bewegungsfreiheit und NextGen-würdige Edeloptik bieten alle Titel. Was die Kontrahenten sonst noch in petto haben, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten.

Und was treiben die Rockstars derweil? Sie behalten unbeirrbar ihren Kurs bei. Im Oktober 2007 soll "Grand Theft Auto 4" erstmals zeitgleich für zwei Konsolen (Xbox 360 und PS3) erscheinen. Die Informationspolitik zum nächsten stationären Gangster-Epos ist dabei verhalten wie eh und je – Infos zu Charakteren und Setting oder gar ein paar Bilder werden besser gehütet als die Goldreserven von Fort Knox. Im Handheld-Bereich geht der muntere Softwareaustausch weiter. Nachdem die PSP-Episode "Liberty City Stories" jüngst für PS2 umgesetzt wurde, kommt im Gegenzug die 80er-Jahre-Farce "Vice City Stories" im Oktober für Sonys Taschenspieler. Der Herbst wird dieses Jahr also richtig heiß! *cg*

Titel:	GTA: San Andreas	GTA: Liberty City Stories	GTA: Liberty City Stories	GTA: Vice City Stories	Grand Theft Auto 4
Premiere:	2004	2005	2006	3. Quartal 06	4. Quartal 07
System:	PS2, Xbox	PSP	PS2	PSP	PS3, Xbox 360

Playstation 2 Xbox Xbox 360

Just Cause



Viva la Revolución: Im Inselparadies San Esperito kämpfen Regierungstruppen, Widerstandskämpfer und Drogenbarone um die Macht - und Ihr seid mittendrin!

360 Entspannung pur: Vor malerischem Sonnenuntergang zieht Rico auf dem edel reflektierenden Wasser seine Bahnen. Auf Knopfdruck taucht der Superagent ins kühle Nass, was nicht minder beeindruckend aussieht.

Auf der diesjährigen E3 im Mai hinterließ "Just Cause" bereits einen äußerst viel versprechenden Eindruck – gerne hätten wir den ambitionierten Action-Thriller der schwedischen Avalanche-Studios dort genauer unter die Lupe genommen. Doch wer die Großveranstaltung der Softwareindustrie schon mal hautnah miterlebt hat, der weiß: Im hektischen Messetrubel bleibt zum ausgiebigen Probezocken in der Regel kaum Zeit. Entsprechend groß war die Freude, als uns Publisher Eidos kürzlich zum Deutschland-exklusiven Testspiel in die hauseigenen Büros einlud. Objekt der MAN!AC-Begierde: eine weit fortgeschrittene Version für Xbox 360. Zwar hatte die Preview-Fassung noch mit einigen Soundbugs zu kämpfen und auch die Farbdarstellung machte noch dezente Probleme. Im Großen und Ganzen zockte sich das Vorab-Abenteuer aber schon ganz prächtig. Will heißen: Sämtliche Spielelemente waren bereits implementiert und funktionierten tadellos im spielerischen Zusammenhang. Viel Spaß mit dem Reisebericht unseres mehrstündigen Inselurlaubs!

Tropen-Terror

Das Stichwort 'Urlaub' trifft den Ausflug ins südamerikanische Eilandparadies allerdings nicht wirklich. Denn das fiktive San Esperito eignet sich trotz Sommer, Strand und Sonnenschein denkbar wenig als lauschiges Ferienziel. Eine gnadenlose Militärregierung verbreitet nicht nur Angst und Schrecken in der Tropenidylle. Zu allem Überfluss sollen sich die machtgierigen Despoten auch noch im Besitz von Massenvernichtungswaffen befinden. Doch längst regt sich inseleigener Widerstand: Freiheitsliebende Guerillabanden sabotieren die Staatsmacht, wo immer es nur geht. Und auch diverse Drogenkartelle mischen aus Sorge um ihre geschäftliche Zukunft emsig mit im riskanten Umsturzpoker.

Entsprechend herrschen auf San Esperito bürgerkriegsähnliche Zustände, als Spezial-Agent Rico Rodriguez im Krisengebiet eintrifft. Der Auftrag des CIA-Mannes: mit gezielten Stör- und Terroraktionen den Regierungsumsturz beschleunigen.

Führerscheinklasse: 0

Dass der Regimesturz nicht ganz so leicht zu bewerkstelligen sein dürfte, macht bereits ein Blick auf die Ausmaße San Esperitos deutlich. Das Archipel setzt sich aus 34 Provinzen zusammen, knapp 250 Siedlungen, Dörfer und Städte sind auf der Inselgruppe zu finden. Die gesamte Fläche beträgt satte 1.024 Quadratkilometer. Das Beste daran: Ihr dürft jeden Meter des sattgrünen Dschungelstaats erforschen - sofern Ihr das passende Vehikel zu Verfügung habt.

Glücklicherweise kann Held Rico alles steuern, was fährt, schwimmt oder fliegt. Per Sportflitzer, Gurkenlaster oder Linienbus lässt es sich vortrefflich über die mal mehr, mal weniger gut ausgebauten Asphaltpisten der Inselkette brettern. In unwegsamem Gelände kommt Ihr hingegen mit der wendigen Enduro oder einem der zahllosen anderen Zweiräder optimal weiter. Wer's lieber etwas wässriger mag, kapert sich einfach Rennboot, Luxus-Yacht oder Fischerkutter und dümpelt die Küstenregionen entlang. Dank Schwimmabzeichen in Gold stellt auch der Sprung ins kühle Nass kein Problem für den CIA-Heroen dar



360 Sicher ist sicher: Aufträge mit großzügigem Zerstörungsanteil lassen sich aus der Luft am gefahrlosesten erledigen.

und ist sogar ausgesprochen lohnenswert: Die Unterwasseroptik von "Just Cause" lässt mit edlen Unschärfeeffekten im kristallklaren Nass und teils üppiger Salzwasserflora so manchen feuchten Tauchertraum wahr werden.
Noch beeindruckender gestaltet sich allerdings ein Trip in die hohen Lüfte: Egal ob Helikopter, Cessna-Hobbyflieger oder Kampfjet - im Cockpit eines Flugvehikels sind Eurem Erkundungsdrang kaum noch Grenzen gesetzt. Wo die Entwickler Euch selbige setzen, müsst Ihr selbst herausfinden. Beim Probespiel stiegen wir im Helikopter jedenfalls problemlos durch eine herrlich plastische Wolkendecke auf über 3000 Meter Höhe, während die gigantische Inselkette tief unter uns wie ein winziger Ameisenstaat wirkte.

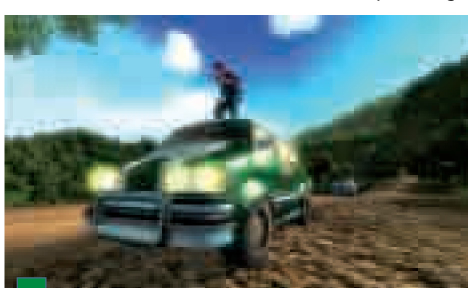
Probleme bei der Darstellung all dieser komplexen Polygonpracht scheinen die Entwickler übrigens nicht zu haben. Weder unschöne Pop-Ups noch verspäteter Grafikaufbau störten die perfekte Weitsicht während des Probespiels. Dank exzellentem Daten-Streaming kommt "Just Cause" während der Erkundungstouren zudem gänzlich ohne lästige Ladepausen aus. Wenn die Avalanche Studios die kleinen, aber seltenen und den Spielverlauf nicht störenden Ruckeleinlagen in den Griff kriegen, dann kommt der Tropentrip (zumindest auf der Xbox 360) ohne die klassischen Technikmakel vergangener Tage aus.

Insel-Intrigant

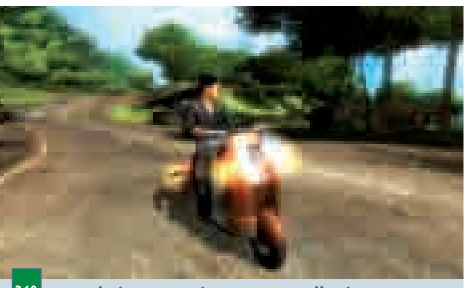
Doch genug der Insel-Schwärmereien, schließlich ist Rico ja nicht zur Entspannung auf San Esperito. Beim Spielablauf selbst lassen Euch die Macher beinahe genauso viele Freiheiten wie bei der Archipelerkundung selbst. Auf der einblendbaren Weltkarte sind Hauptmissionen schwarz markiert, potenzielle Nebenquests leuchten – je nach Auftraggeber – andersfarbig. In welcher Reihenfolge Ihr Euch an die Arbeit macht, bleibt Euren Vorlieben überlassen. Zwar gibt es in "Just Cause" Tag- und Nachtwechsel, ansonsten spielt der Faktor Zeit aber keine Rolle. Wer also etwa Lust auf ein paar Mußestunden am Strand hat, muss keine Sorge haben, dass er irgendetwas Wichtiges ver-



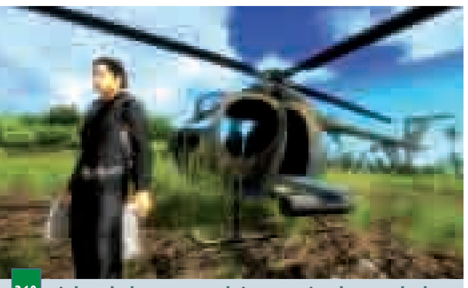
360 Desperado lässt grüßen: Beim Look von Hauptheld Rico ließen sich die Entwickler offensichtlich von Latino-Star Antonio Banderas beeinflussen.



360 Harter Typ: Auf Tastendruck klettert Ihr aufs Dach und ballert – Steuern ist dann aber nicht mehr möglich.



360 Der Schein trügt: Dieser Retro-Roller ist extrem wendig und weit schneller, als er aussieht.



360 Viel Parkplatz: Wo auch immer ein ebenes Fleckchen Erde frei ist, dürft Ihr den Helikopter abstellen.

360 Optisch hui, spielerisch (noch) mau: Die meisten Schießereien beschränken sich auf simple, aber effektvoll inszenierte Dauerfeuerorgien. Taktische Finessen wurden während unserer mehrstündigen Preview-Session nicht verlangt.

passen könnte.

Sobald Rico einen der zahlreichen Stützpunkte angesteuert und einen Auftrag angenommen hat, erscheint das Missionsziel als Stern auf der Karte. Bei den Einsätzen wird Abwechslung groß geschrieben: Ballerlastige Dorfbefreiungen mit ein paar Aufständischen im Schlepptau, die Sprengung einer Coca-Fabrik mit anschließender Flucht im Kokain-beladenen LKW oder die Liquidierung eines hochrangigen Regierungsmitglieds sind nur einige Beispiele der voraussichtlich insgesamt knapp 300 Missionen. Und natürlich wird auch während der Einsätze Freiheit groß geschrieben. Ob Ihr besagten flüchtenden Staatsmann etwa im Auto von der Straße rammt oder ihn elegant (und wesentlich unproblematischer) vom Helikopter aus mit zielsuchenden Raketen unter Beschuss nehmt, ist ganz allein Eure Sache.

Nordlichter

Die Entwickler von "Just Cause"



Jede Menge fleißige Menschen: Die Skandinavier von Avalanche basteln an virtuellen Tropeninseln herum.

Der Name Avalanche Studios sagt Euch nichts? Kein Wunder, schließlich liefern die Jungs und Mädels aus Schweden mit "Just Cause" ihr Videospieldebüt ab. Aufgbaut wurde das Unternehmen im März 2003 mit dem Ziel, Spiele zu entwickeln, die die beiden Gründerväter Christofer Sundberg und Linus Blomberg selbst gern zocken würden. An die 60 Leute sind bei der Software-Manufaktur in Stockholm mittlerweile angestellt. Damit stellt Avalanche Studios den größten unabhängigen Spieleentwickler Schwedens dar. Neben "Just Cause" befinden sich derzeit noch zwei weitere geheime Projekte bei den Skandinaviern in der Mache. Rico Rodriguez' Inselexkurison läuft übrigens nicht auf lizenzierten Grafikroutinen, sondern nutzt die eigens entwickelte, so genannte 'Avalanche Engine'.

Action-Inferno

So vielfältig das Inselabenteuer auch ist, die Ballereinlagen selbst kommen ziemlich simpel daher. Außer Springen, Ducken, automatischem Gegner-Anvisieren und manuellem Zielen hat Euer Held nämlich keine Kampfmanöver drauf. Entsprechend gestalten sich selbst vermeintlich diffizile Aufträge wie die Befreiung eines Widerständlers aus einem Hochsicherheitsgefängnis als recht einfache Dauerfeuergefechte ohne großen spielerischen Tiefgang. Auch die (zumindest während unserer Testphase) maue Gegnerintelligenz macht deutlich: "Just Cause" will nicht mehr und nicht weniger als eine bombastische Action-Wundertüte sein. Wer auf komplexe Ballerkost Wert legt, dürfte weniger gut bedient werden.

Ricos wohl coolstes und nützlichstes Gimmick stellt ein aufgeschnallter Fallschirm dar, der sich in jeder brenzligen Situation binnen Sekunden öff-



XB Effektgespickt: Optisch verwöhnt der Tropentrip mit wuchtigen Explosionen, toller Weitsicht und schicken Tag- und Nachtwechseln – hoffentlich auch auf Xbox und PS2.

Für eine Handvoll Fakten

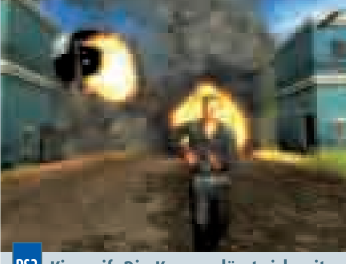
Ein paar Zahlen zur Latino-Revolution

- **1** spielbarer Held steht im Zentrum von "Just Cause"
- **34** Provinzen bilden den Staat San Esperito
- **50** Stunden soll Euch die Insel-Expedition mindestens beschäftigen
- **120** verschiedene Vehikel stehen Rico Rodriguez zur Verfügung
- **250** Siedlungen, Dörfer, Klein- und Großstädte warten auf Euren Besuch
- **300** Haupt- und Nebenmissionen wollen erfüllt werden
- **1024** Quadratkilometer machen die Gesamtfläche der Spielwelt aus

PS2 Die Enterhakenpistole leistet lauffaulen Agenten optimale Dienste – schießt auf ein beliebiges Gefährt, zieht Euch zu ihm heran und entert die Fahrerkanzel.

PS2 Kein Grund zur Sorge: In solchen Notfällen leistet Ricos Fallschirm lebensrettende Dienste – ein Knopfdruck und schon schwebt der Held sanft zur Erde.


PS2 Panzerschreck: Rico kann nur eine begrenzte Anzahl Waffen tragen.


PS2 Kinoreif: Die Kamera lässt sich mit dem rechten Stick jederzeit drehen.

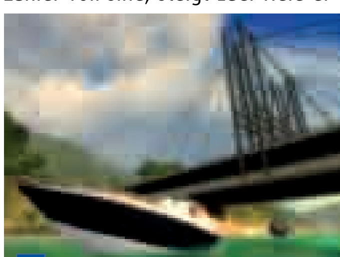
nen lässt. Egal ob Basejump vom Hochhausdach, Sprung aus dem Flugzeug oder ungeplanter Auto-Abflug über eine steile Klippe - auf Tastendruck spannt Ihr den Schirm auf und sucht Euch ein Plätzchen zum Landen. Doch auch innerhalb der Missionen lässt sich der Lebensretter clever einsetzen. Habt Ihr etwa keine Lust, Euch mühselig per pedes durch das Haupttor der Coca-Plantage zu ballern, schnappt Ihr einfach einen beliebigen Pkw und haltet mit Vollgas auf die Mauer zu. Auf Knopfdruck steigt Rico aufs Dach des Boliden, springt im rechten Moment ab und öffnet den Schirm. Während das Vehikel mit voller Wucht gegen den steinernen Wall prallt, schwebt Rico in aller Seelenruhe darüber und schießt im Sinkflug sogar noch ein paar aufgebrachte Wachleute nieder. Nicht ganz realistisch, aber herrlich spaßig!

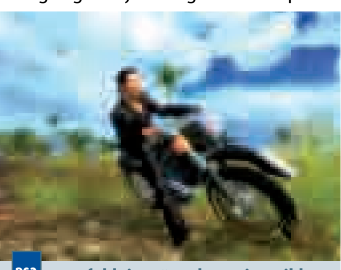
Rollenspieleinschlag

Da Rico wie eingangs erläutert nicht nur fürs CIA, sondern auch für die Widerstandskämpfer und ein Drogenkartell loszieht, steigert Ihr nach und nach Euer Ansehen bei den jeweiligen Auftragsgebern. Für jeden erfüllten Job kassiert der Superagent nämlich Erfahrungspunkte bei der jeweiligen Organisation. Wann immer 100 Zähler voll sind, steigt Euer Held einen Rang auf. Was Ihr davon habt? Für jede dieser Beförderungen gestatten Euch die Bandenbosse Zutritt zu weiteren Ausrüstungslagern, in denen neue Gefährte und stärkere Waffen bereitliegen.

Auch für kleine Gefälligkeiten gibt's Punkte. Auf dem Inselkonglomerat liegen hunderte gut versteckter Geheimgegenstände verstreut (auf der Karte markiert als blaue Punkte). Bei diesen Spezialitems handelt es sich z.B. um verloren gegangene Drogenpakete oder Waffenpläne, über deren Bergung die jeweilige Besitzerpartei hoch erfreut wäre. Gründliche Expeditionsarbeit abseits der Hauptmission lohnt sich also.

"Just Cause" hat durchaus das Zeug, Genre-Primus "GTA: San Andreas" Paroli zu bieten. Wir waren jedenfalls traurig, als wir San Esperito nach ein paar Stunden wieder verlassen mussten und freuen uns auf den nächsten Besuch in der grünen Hölle. *cg*


PS2 Ahoi: Die Inseln sind durch Wasserstraßen miteinander verbunden.


PS2 Querfeldein: Für Fahrten im wilden Inland ist die Enduro zu empfehlen.



Just Cause

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Avalanche Studios, Schweden
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Die große Freiheit: Gigantischer Abenteuerspielplatz für Freunde spektakulärer Popcorn-Action.



Saints Row

Größer, schöner, interaktiver – der "GTA"-Herausforderer will das Vorbild in jeder Beziehung übertreffen.

360 Eure Crew ist für Euch da, wenn Ihr sie braucht. Unter den Jungs findet sich für jeden Job der geeignete Spezialist.

360 So bezahlen echte Gangster ihre Einkäufe: Wenn Ihr nach einer ausgiebigen Shoppingtour mal nicht genug Kleingeld im Gepäck habt, zückt doch einfach die Knarre und 'überredet' die Verkäuferin, Euch einen kleinen Kredit zu geben.

Wie hättet Ihr denn gern Euren Gangsta? Soll's ein schlaksiger Afro-Amerikaner in Baggypants und mit stylischer Cornrow-Frisur sein oder lieber ein stämmiger Mexikaner mit verschwitztem Unterhemd und furchteinflößenden Tätowierungen? Dazu vielleicht noch ein bisschen Bling-Bling? Wir hätten da Goldketten, Brilli-besetzte Uhren oder Anhänger in der Größe eines Lenkrads im Angebot. Nein? Dann vielleicht eher eine verbeulte Nase, buschige Augenbrauen oder eine dicke Narbe auf der Wange, um ein bisschen böser auszusehen? Fertig? Dann kann's ja losgehen mit "Saints Row"...

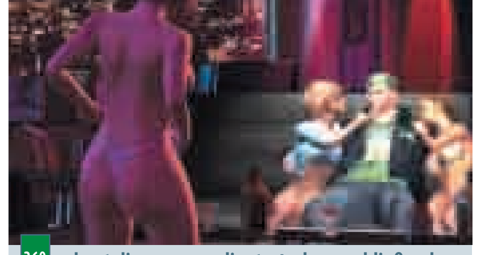
Kaum, dass Ihr Euren Charakter im Editor geformt habt, fliegen Eurer Kreation auch schon die Kugeln um die Ohren. Inmitten eines Drive-by-Shootings regnet es blaue Bohnen, nur mit Hilfe der 'Saints' überlebt Euer Alter Ego die Schießerei. Zum Dank heuert Ihr bei der Gang an, die durch ihre lila Kleidung auffällt und eine alte Kathedrale als Hauptquartier hat. Doch keine Gangzugehörigkeit ohne Aufnahmeprüfung! Frei nach dem Motto 'Alle auf den Neuen' stürmen Euch etliche Zentner Muskelfleisch entgegen: Wehrt Euch also nach Kräften und teilt via Schultertasten rechte wie linke Schwinger aus – simpel, aber effektiv! Seid Ihr einmal in der Truppe aufgenommen, stehen Euch die Homies stets zur Seite, wenn's brenzlig wird. Kurz auf dem Handy durchklingeln und für die nächste Mission habt Ihr schießwütige Unterstützung zur Hand. Zu tun gibt es in Stilwater, so der Name der rießigen "Saints Row"-Metropole, einiges. In vierzehn verschiedene Kategorien unterteilen sich die Aktivitäten: von bewaffnetem Raubüberfall über Autoklau oder illegalen Straßenrennen bis hin zum Zuhältergeschäft oder sogar Versicherungsbetrug – wer sich im richtigen Moment auf den virtuellen Asphalt wirft und einen Unfall vortäuscht, wird schnell zum reichen Mann. Absolviert Ihr diese Aufgaben (von denen es acht Stufen geben



360 Urban Chaos: Wie schon in "GTA" kann ein Raketenwerfer im Straßenverkehr viel Unheil anrichten.



360 Zahlreiche Nebenjobs warten: Verdingt Euch als Taxifahrer oder Hobby-Zuhälter und...



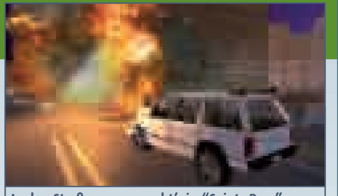
360 ...haut die sauer verdiente Asche anschließend gediegen im Stripclub auf den Kopf.



360 Beeindruckend demolierte Karren und hübsche Feuereffekte kosten massig Rechenpower, im Getümmel kommt's deshalb im Moment noch zu Rucklern.

Weltweit Gangsta sein

Endlich: Online-Modi enthüllt



In den Straßenrennen geht's in "Saints Row" weder on- noch offline zimperlich zur Sache.

Verabschiedet Euch zunächst von Eurem mühsam gepimpten Charakter aus dem Offline-Modus. Auf Xbox Live starten alle Zocker bei null und müssen sich die Sporen erneut verdienen – dies hat aber zur Folge, dass Ihr nach einer gewissen Zeit erkennt, wer echter Online-Crack und wer Xbox-Live-Newbie ist. Gestartet wird jeweils in einer Lobby, von wo aus Ihr sechs verschiedene Spielmodi entert, die auf maximal zwölf Spieler ausgelegt sind. Zusätzlich zu Standard-Deathmatches und Teamballereien, in denen Ihr Euch gegenseitig umnietet, sorgen witzige Varianten für Kurzweil: In 'Protect the Pimp' muss ein Team den schwächlichen Zuhälter bewachen. Dieser erwehrt sich seines digitalen Lebens nur via juwelenbesetztem Spazierstock. Oder klaut in einer anderen Variante die goldenen Halsketten Eurer Opfer und versucht, Euch trotz mehreren Kilos Goldschmuck um den Hals zum nächsten Juwelier durchzuschlagen. Schließlich duellieren sich in 'Bling my Ride' Online-Gangster in ihren gepimpten Blechschüsseln. Fahrt die gegnerischen Kisten zu Schrott, ohne den eigenen Lack mit Kratzern zu verschandeln.

wird), füllt sich Eure Respekt-Leiste, mit der Ihr neue Missionen des Storystrangs 'bezahlt'. Nehmt Ihr den Job an, fällt der Respekt wieder auf null. Wollt Ihr mal mehrere Storyaufträge hintereinander erledigen, füllt den Respekt-Meter einfach mehrmals auf – hier wurde von Entwicklerseite mitgedacht. Wer fleißig Missionen bewältigt, ist bald Herr über ein wachsendes (und farblich gekennzeichnetes) Gebiet. Das bringt Kohle ein, führt aber auch dazu, dass feindliche Banden wie die Carnales, die West Side Rollers oder die Vice Kings versuchen werden, Euch den Einfluss wieder streitig zu machen.

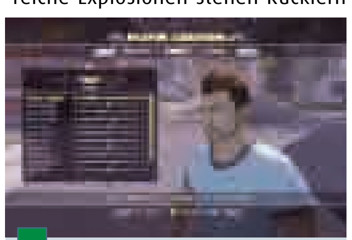
Ich habe gesündigt

Seid Ihr nach etlichen Missetaten in den feindlichen Gebieten bekannt wie ein bunter Hund, stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um ein baldiges Ableben zu verhindern. Senkt in einer Drive-in-Kirche Euren Fahndungsstatus, wechselt die Kleidung oder stattet dem plastischen Chirurgen einen Besuch ab. Könnt Ihr einer Auseinandersetzung (die auch häufig innerhalb von Gebäuden stattfindet) nicht aus dem Weg gehen, nehmt Eure Widersacher mit allerlei Bleispritzen auseinander. Uzi, Shotgun oder MG treffen Ihr Ziel dank 'Assistant Aim' leichter, eine Auto-Ziel-

360 "Nein Officer, ich schwöre es, ich hatte mit der Shotgun nichts Böses vor. Nein wirklich nicht, ich war nur auf dem Weg zur meinem Tai-Chi-Kurs – ehrlich!"

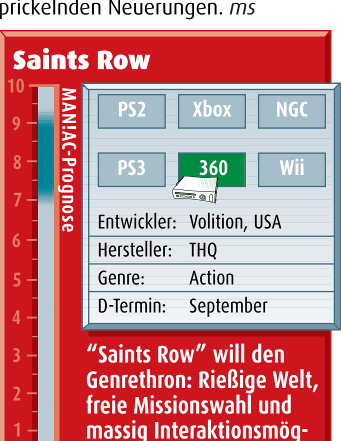
Funktion wird's aber nicht geben. Lebensenergie in Form von Essen bunkern clevere 360-Gangster im Inventar – praktisch, wenn man berücksichtigt, dass in der rießigen Spielewelt von "Saints Row" nicht an jeder Ecke ein Fast-Food-Tempel wartet. Vorbildlich auch die Karte: Hier setzt Ihr Wegpunkte, um sicher ans nächste Ziel zu gelangen.

Technisch halten sich Licht und Schatten die Waage: Großer Umfang, detaillierte Charaktere und partikelreiche Explosionen stehen Rucklern



360 Self-Made-Homie: Erschafft Euer Ebenbild im optionsreichen Editor.

bei Fahreinlagen und tristen, lieblosen Hintergründen gegenüber. Mit etwas Feintuning könnte "Saints Row" dem großen Vorbild gefährlich nahe kommen – zwar erfindet THQs Gangsterkrimi das Rad nicht neu, ergänzt das Grundprinzip aber mit einigen prickelnden Neuerungen. *ms*



VIDEO AUF DVD!

Crackdown

In Pacific City tobt ein zerstörerischer Bandenkrieg: Deshalb schickt "GTA"-Erfinder Dave Jones eine rabiate, mit Superkräften ausgestattete Spezialeinheit in die frei erkundbare Comic-Welt.

360 Da Eure Charaktere über Superkräfte verfügen, schaffen sie den Weitsprungweltrekord von 8,95 Metern im Schlaf.

360 Die bösen Jungs machen auf dicke Hose, doch davon lässt sich Euer Superheld (hinten links) nicht beeindrucken.

Pacific City: In der einst friedlichen Großstadt herrscht seit der Ankunft von zahlreichen Gangs Anarchie. Die ansässigen Gesetzeshüter sind mit der Situation völlig überfordert – deshalb beauftragt der Bürgermeister eine Spezialeinheit, um die lästige Gangplage ein für allemal loszuwerden. Umgehend macht sich der Sondertrupp auf und säubert drei riesige Gebiete von der kriminellen Brut. Eure Protagonisten müssen der 21 Missionen umfassenden Handlung nicht strikt folgen, sondern erkunden Pacific City nach eigenen Regeln. Die Vorgehensweise gleicht somit dem Genre-Primus "Grand Theft Auto". Doch wenn jemand ohne mit der Wimper zu zucken von "GTA" klauen kann, dann ist es Dave Jones. Er ist der kreative Kopf hinter dem ersten Teil und gehört somit zu den Begründern von Spielen mit einer frei erkundbaren Welt. Das von ihm ins Leben gerufene 'Real Time Worlds'-Studio gibt sich nicht mit einem billigen "GTA"-Klon zufrieden und erweitert das bekannte Spielprinzip um die Superhelden-Komponente. Eure Alter Egos verfügen über zahlreiche Superkräfte, dadurch ergeben sich unzählige neue Spielsituationen. Wenn Euer Vehikel etwa in einem Schlagloch stecken bleibt, müsst Ihr nicht die gelben Engel anrufen, sondern hievt das Gefährt mit eigener Kraft aus der Straßenvertiefung. Außerdem stemmt Ihr nahezu alle Objekte in die Höhe und zerstört damit Türen oder andere Hindernisse. Missbraucht Mülleimer, Straßenschilder sowie Autos und verdrescht Vasallen mit unkonventionellen Mitteln. Die Sachbeschädigung führt dazu, dass etliche zerstörte Gegenstände in der virtuellen Welt liegen bleiben. Vielleicht könnt Ihr diese später nochmals gebrauchen. Auch achtlose Passanten sind nicht vor Euch sicher: Packt die wehrlosen Schreihälse an den Beinen und schleudert die Fußgänger in der Gegend herum. Wird Euch der Rummel zu heftig, zieht Ihr Euch dank gigantischem Sprungvermögen aus der Affäre und hüpft auf den nächsten Wohnblock.

Heiße Öfen, fette Wummen

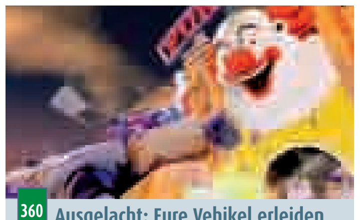
Eure Superhelden brettern am liebs-


360 Explosion, die Erste: Mit Eurem Böller jagt Ihr den mies gelaunten Gangster samt Auto in die Luft.


360 Explosion, die Zweite: Die enorme Detonationsdruckwelle löst eine Kettenreaktion aus.


360 Explosion, die Dritte: Dank Cel-Shading-Comic-Look erstrahlen die Kracher in besonders grellem Licht.

360 Flieg, Menschlein, flieg: Neben den Ghetto-Desperados gehören auch öfters schutzlose Passanten zu Euren Opfern.



360 Ausgelacht: Eure Vehikel erleiden bei Fahrfehlern erheblichen Schaden.

360 Die Gangs jagen sich auch gegenseitig in die Luft.

360 Ballern, bis der Daumen glüht: In "Crackdown" verlasst Ihr Euch nicht nur auf Eure Superkräfte, sondern greift auch auf ein großes Waffenarsenal zurück.

ten mit dicken, bis an die Zähne bewaffneten Brummern durch schwer bewachte Zonen. Falls Euer Wagen bei den hitzigen Schussgefechten Feuer fängt, sucht Ihr besser das Weite. Denn die fulminanten Explosionen führen nicht selten zu fatalen Kettenreaktionen. Das Krach-Bumm erstrahlt wie die ganze Welt in einem Cel-Shading-Comic-Look, der zuerst nicht so ganz zu dem düsteren Geschehen passen mag. Doch wer sich von den "GTA"-Fesseln löst, freundet sich schnell mit der bunten Welt an. Die Gangster schlurfen in dicken Hosen durch die Gegend und markieren mit bösen Grimassen ihr Revier, während gesichtslose Passanten hastig durch gefährliche Zonen marschieren. Einige tragen auch Waffen bei sich. Doch diese lächerlichen Spielzeugpistolen jagen Euch keine Angst ein: Euer Sondertrupp verfügt über modernste Waffentechnologie: Brutzelt die Feinde mit Lasern zu Brei oder jagt einen Konvoi mit dem Raketenwerfer in die Luft.



Aufrüsten und Mehrspieler

Ihr könnt Eure Helden gezielt aufbauen und die Fertigkeiten verbessern. Wenn Ihr die Feinde mit reiner Muskelkraft malträtiert, vergrößert sich Eure Ausdauer, ballert Ihr hingegen aus der Ferne auf das Gesindel, verbessert sich die Schussgenauigkeit. Destruktives Verhalten macht mit einem Kumpel noch mehr Spaß. Deshalb spendieren Euch die Entwickler einen astreinen Mehrspieler-Modus. Der zweite Spieler kann jederzeit in das Geschehen eingreifen und sich um die Vehikelsteuerung kümmern oder zu Fuß mit Euch die Gegend verwüsten. Außerdem tragt Ihr via Xbox Live erbarmungslose Multiplayer-Schlachten aus. Musikalisch hauen Euch die Real Time Worlds Studios auch einiges um die Ohren: Die über 100 lizenzierten Musikstücke (diverse Stilrichtungen) harmonieren mit der jeweiligen Umgebung. *rf*



Crackdown

MAN!AC-Prognose (0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Real Time Worlds, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Zerstörungsorgie vom "GTA"-Erfinder mit tollem Mehrspieler-Modus und spartanischer, aber origineller Comic-Optik.

Mercenaries 2: World in Flames

Zieht Eure Kampfstiefel an: Der zweite Teil des Söldner-Infernos besticht mit völliger Bewegungsfreiheit und einer Regel: Es gibt keine Regeln!

PS3 Anti-Held: Patriotismus, politische Motive oder moralische Absichten interessieren Mattias nicht. Er arbeitet einfach für die Seite, die am meisten bezahlt.

In der grünen Hölle von Venezuela lauern hinter jeder Palme tödliche Gefahren, doch das schert Euren Protagonisten Mattias Nilsson nicht: Denn der am ganzen Körper tätowierte Söldner hat gerade einen lukrativen Auftrag an Land gezogen – er soll die korrupte Öl-Gesellschaft in den Ruin treiben. Natürlich hat sich der üble Zeitgenosse auch überlegt, die Fronten zu wechseln und für die gesinnungslose Öl-Industrie zu arbeiten. Doch die Umweltsünder zahlen im Moment noch zu wenig, vielleicht ändern die Geizhälse ihre Meinung später. Momentan steht Ihr aber auf der anderen Seite und ballert auf einen schwer bewaffneten Öl-Transporter mit einem gezielten Sniper-Gewehr-Schuss. Das auslaufende schwarze Gold entzündet Ihr mit einem Fackelwurf und genießt das explosive Spektakel aus der Ferne. Bevor Euch die Schutzpatrouille auf die Schliche kommt, seid Ihr mit Eurem robusten Sportwagen schon längst über alle Berge. Aber Vorsicht:



PS3 Dickes Rohr: Der Panzerfahrer hat nicht mit solch flinken Füßen gerechnet. Öffnet die Luke des Blechmonsters und übernehmt das Steuer.

Jede Aktion wirkt sich in der "Mercenaries 2"-Welt aus. Nach diesem feurigen Intermezzo habt Ihr auch erzürnte Bauern im Nacken, die sich wegen ihren abgebrannten Feldern an Euch rächen wollen.

Was ist Ethik?

Da Euren Söldner selbst die Genfer Konventionen nicht interessieren, lassen ihn solche Lappalien jedoch kalt. Stattdessen flitzt Mattias mit seinem Buggy dem Sonnenuntergang entgegen. Besonders das authentische Fahrverhalten gefällt dem Muskelmann (einige Vehikel steuert der Spieler mit dem Bewegungssensor des PS3-Controllers).

Im Verlauf des furiosen Abenteuers bildet Ihr Zweckgemeinschaften mit anderen Söldnern und reist auch unterhalb des Meeresspiegels zum nächsten Aufgabengebiet. Passt jedoch auf, dass Ihr Euch in der gigantischen, üppigen Dschungellandschaft nicht verlauft.

Die Entwickler legen auch großen Wert auf den Coop-Modus, bei dem Ihr die Action-Safari zu zweit bestreitet. Das grafisch furiose Feuerwerk wird voraussichtlich auch für die Xbox 360 erscheinen, eine offizielle Bestätigung fehlt aber noch. *rf*



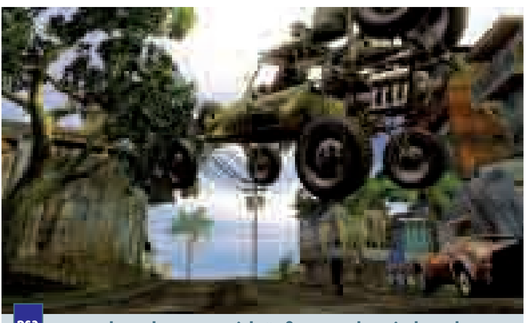
Mercenaries 2: World in Flames

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Pandemic, USA
Hersteller:	nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2007

"GTA" inspirierte Militärschlacht, die mit schierer Größe und explosivem Mehrspieler-Modus begeistert.



PS3 Euer Fuhrpark steuert sich äußerst authentisch und teilweise via PS3-Bewegungssensor.



PS3 Fest im Griff: Mit dem Greifhaken entert Ihr den mächtigen Vogel und schmeißt den Piloten kurzerhand von Bord.

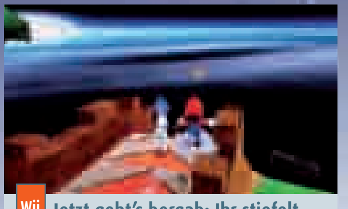


this must be heaven
ab 30. Juni
SUPER MARIO BROS.
METROID
TETRIS DS
Und Freude auf Erden.
Der neue Nintendo DS Lite.
NINTENDO DS lite
www.nintendo.de
METROID PRIME HUNTERS: ©2004-2006 NINTENDO. DEVELOPED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORP. ™,® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2006 NINTENDO.
TETRIS: ®&© 1985-2006 ELORG, A TETRIS HOLDING COMPANY. LICENSED TO THE TETRIS COMPANY. GAME DESIGN BY ALEXEY PAJITNOV. LOGO DESIGN BY ROGER DEAN. ALL RIGHTS RESERVED. CERTAIN NEW GAME ELEMENTS DEVELOPED BY NINTENDO, AND ANY CHARACTERS, SOUNDS AND VIDEO GAMES ORIGINALLY OWNED BY NINTENDO: ©2006 NINTENDO. TM,® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.
NEW SUPER MARIO BROS.: ©2006 NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF THE GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. ™,® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



Super Mario Galaxy

Wir haben das neueste Abenteuer der Jump'n'Run-Legende angespielt und verraten Euch, warum Mario der Überflieger des Jahres werden könnte.



Wii Jetzt geht's bergab: Ihr stiefelt frohen Mutes senkrecht hinunter.

Beginnen wir mit einer gewagten These: Die Beschränktheit des Vorstellungsvermögens des Spielers trägt Schuld an der seit Jahren währenden Stagnation im Jump'n'-Run-Genre. Warum? Nun, konnten Spieledesigner zu Beginn der 32- bzw. 64-Bit-Ära neugierige Zocker dank gestiegener Rechenpower erstmals in dreidimensionale Welten entführen, erscheint eine Erweiterung in die vierte Dimension um ein Vielfaches schwieriger. Die Manipulierung der Zeit ist in Shootern zwar mittlerweile gängig, im Hüpfspielsektor ging die Xbox-Katze "Blinx" aber baden. Zudem bieten diese Titel weder ein komplett neuartiges Spielerlebnis noch wurde der interessante Ansatz konsequent zu Ende gedacht – was z.B. könnte der Einsatz eines Zeitlupen-Features in weltweiten Online-Duellen zur Folge haben. An Volumen oder gar Krümmung des Raumes herumzubasteln scheint ebenso kompliziert wie unrealistisch – zumindest in näherer Zukunft. Was also tun, um den Spieler in die vierte Dimension zu entführen? Glücklicherweise arbeitet beim Ideengaranten Nintendo ein gewisser Shigeru Miyamoto – seines Zeichens Urgestein und Superstar der Entwicklerszene sowie stolzer Vater von digitalen Größen wie Link oder Donkey Kong. Bereits zweimal revolutionierte sein bekanntester Sprössling Mario das Jump'n'Run-Metier – nun holt Miyamoto zum dritten Schlag aus.

Mehr als 3D

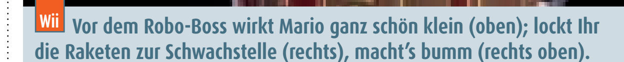
Anstatt den Klempner weiterhin in riesige 3D-Levels samt den üblichen Spielelementen zu schicken, verfrachtet Nintendos Chefdenker die Erkundungstour in die grenzenlosen Weiten des Weltalls. Dutzende unterschiedlich große Gestirne stellen Euer virtuelles Jagdrevier dar, jedes mit seinen individuellen Landschaftsmerkmalen, Erhebungen und Bebauungen – und jedes komplett begehbar. Nähert sich Mario einem Abgrund, ist die Angst zu fallen fehl am Platz. Stattdessen stapft Ihr frohen Mutes über die Kante, die Kamera folgt Euch und der polygonale Italiener geht förmlich die Wand hoch oder hinunter – Levelbegrenzungen ade! Immer die sichtbare Krümmung des jeweiligen Planeten im Blick, spaziert Mario an vertikalen Elementen entlang und behält trotz haarsträubender Kopfüber-Passagen seinen Mageninhalt stets bei sich. Anstatt einer sattgrünen Hügellandschaft im Stile des Klassikers "Super Mario 64" erwartet Euch eine putzige Graskugel, auf der gelangweilt einige Gumbas herumtrotten. Macht diese mit der altbekannten Stampfattacke platt und aktiviert das Sternentaxi zum nächstgelegenen Himmelskörper, indem Ihr mit dem Nunchaku-Controller herumfuchtelt. Apropos 'Mit-dem-Controller-herumfuchteln' – da war doch was.

Wii Geliebt und gehasst: Heikle Hüpfpassagen im Stile der klassischen Bowser-Levels werden Euch auch in "Super Mario Galaxy" zur Weißglut treiben.









Wii Vor dem Robo-Boss wirkt Mario ganz schön klein (oben); lockt Ihr die Raketen zur Schwachstelle (rechts), macht's bumm (rechts oben).

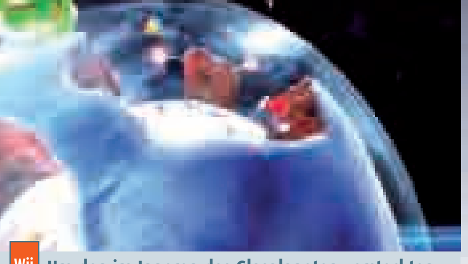


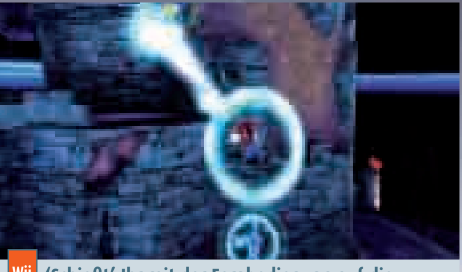



Wii Da lacht das Herz – eine grüne Oase im finsteren All: Im Hintergrund steht ein verschlafenes Häuschen, auf dem Rasen tollen süße Häschen umher. In den Blumenbeeten wartet ein wahrer Geldsegen – rennt schnell hin und wirbelt den Wii-Controller herum.


Wii Pfiffig: Um den Stern zu befreien, lockt Ihr die Rakete zum Ziel (von oben).


Wii Mario-suchende Raketen haben es häufig auf Euch abgesehen – könnt Ihr die Burschen abhängen?


Wii Um den im Inneren des Glasplaneten versteckten Stern zu holen, muss Mario erst den Eingang finden.


Wii 'Schießt' Ihr mit der Fernbedienung auf die blauen Ankerpunkte, schwebt Mario sanft durchs All.

"Super Mario Galaxy" profitiert in zahllosen Situationen vom neuartigen Wii-Eingabegerät: Während Grundelemente wie Laufen, Springen oder das Zentrieren der Kamera via Buttondruck geschehen, werden Wiimote- und Nunchaku-Einheit in Euren Händen zu Lightgun, Laserpointer, Greifhaken, Tennisschläger und Steinschleuder gleichermaßen.

Auf einem Piratenschiff wartet die erste Bewährungsprobe: Eine hochgezogene Brücke versperrt den Übergang zum feindlichen Kutter, zudem nehmen dessen Kanonen den Italiener ins Visier. Wirbelt schnell eines der beiden Pad-Teile – welches bleibt Euch überlassen – herum und schlagt die zuckersüßen Geschosse zu den Absendern zurück. Nach drei Treffern geht den Schurken die Puste aus und Mario kann seine Reise fortsetzen. Als dem Latzhosenträger ein überdimensionaler Roboschurke gegenübertritt, heißt es umdenken: Gegen den Metallmotz sind die herkömmlichen Methoden nutzlos – also springt Mario aus dem Schatten des Kolosses und spurtet mit einigen halsbrecherischen Sätzen den Schrauben- und Zahnrad-bewehrten Rücken hinauf. Oben angekommen der nächste Schreck: Aus dem Inneren des Blecheimers rauschen Raketensprengköpfe heran, die sich dem ahnungslosen Klempner prompt an die Fersen heften. Schnell einen Haken geschlagen, einige virtuelle Zentimeter gewonnen, doch was nun? Der riesige Roboter scheint unverwundbar, dazu kleben Euch drei Miniraketen am Hintern.

Aber warum nicht...? Ja, genau... warum nicht den Burschen mit eigenen Waffen schlagen? Also flitzen wir zum Kopf des Giganten und locken die gefährlichen Geschosse in den einzigen ungeschützen Teil, den rotierenden Suchscheinwerfer. Jetzt noch rechtzeitig den pummeligen Hintern mit einem artistischen Dreifachsprung in Sicherheit gebracht und wir ergötzen uns an einer prächtigen Explosion, die zusammen mit den feinen Animationen sowie scharfen Texturen "Super Mario Galaxy" zum optischen Genuss machen. Nach unserem Probespiel ist bereits jetzt eine klare Tendenz auszumachen: Mario besticht durch punktgenaue Kontrollen und überrascht mit einem Potpourri an frischen Ideen – der Altmeister reißt Grenzen ein und erfindet sich neu. *ms*


Wii Über hübsch texturierte Felsformationen geht's zum weißen Schleuderbaum (links oben) – dort pfeffert Ihr Mario via Controllerschwung zum nächsten Gestirn.

Super Mario Galaxy

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

Angespielt und für genial befunden: Mario ist fit für die nächste Konsolengeneration – tausend neuen Ideen sei Dank.


Playstation 2 Xbox 360



Pro Evolution Soccer 6

Schon jetzt in WM-Form: Konamis Fußballprimus zeigt in der Preview-Fassung, wer den virtuellen Titel holt.

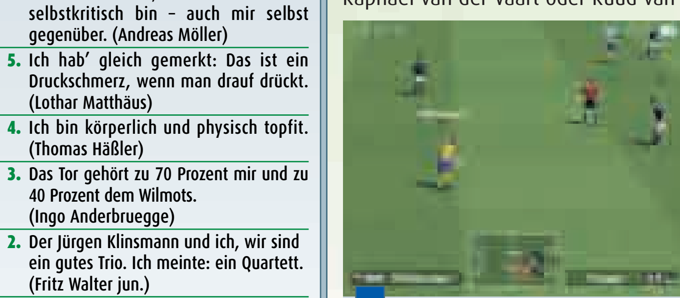

PS2 Die klasse modellierten und hervorragend animierten Polygonsportler erkennt Ihr aus der nahen Kameraperspektive noch besser.

Was für ein Spiel! Argentinien schlägt Serbien-Montenegro mit 6:0 und unterstreicht seine Ambitionen auf den Pott. Crespo, Riquelme, Saviola & Co. zelebrieren Rasensport vom Feinsten und machen mächtig Lust, die WM im eigenen Wohnzimmer nachzuspielen. Und was könnte sich hierzu besser eignen, als eine gerade via Kurier eingetroffene Preview-Version von "Pro Evolution Soccer 6"? Also die neunmalkluge Nachbetrachtung der angeblichen Fußball-Experten von der ARD vom Bildschirm verbannt, die Playstation 2 angeworfen und rein geht's ins virtuelle WM-Stadion. Gleich eine faustdicke Überraschung: Die Ausnahmekicker der Niederlande laufen mit ihren Originalnamen auf. Erstmals in der "Pro Evo"-Geschichte braucht's kein umständliches Editieren mehr, um mit Arjen Robben, Raphael van der Vaart oder Ruud van Nistelroy auf Torejagd zu gehen – weitere Verhandlungen laufen noch, Konami verspricht aber schon jetzt die dickste Lizenzpackung aller Zeiten. An der grafischen Präsentation hat sich auf den ersten Blick erwartungsgemäß kaum etwas getan: Die Arenen flimmern nach wie vor tüchtig, die Spielermodelle sind klasse, kommen in den meisten Kameraperspektiven aber kaum zur Geltung. Beim zweiten Hingucken und vor allem in Bewegung zeigt sich aber, dass das "PES"-Team um Mastermind Shingo 'Seabass' Takatsuka seine Hausaufgaben gemacht hat. Die Rasensportler sprinten dynamischer als je zuvor übers Grün, schlagen behände Haken oder lassen sich nach einem Foul in spektakulärer Art und Weise fallen. Ständig entdeckt Ihr neue, individuelle Animationen: Der schlaksige Schwede Ibrahimovic wirkt aufgrund seiner Körpergröße etwas unbeholfen, Wadenbeißer Gattuso wühlt mit kräftigen Schritten

11 gute Gründe gegen Kopfbälle

Die dümmsten Fußballersprüche aller Zeiten

11. Wir dürfen jetzt nur nicht den Sand in den Kopf stecken. (Lothar Matthäus)
10. Das habe ich ihm dann auch verbal gesagt. (Mario Basler)
9. Ich hatte vom Feeling her ein gutes Gefühl. (Andreas Möller)
8. Doppelpass alleine? Kannste vergessen! (Lukas Podolski)
7. Die Breite an der Spitze ist dichter geworden. (Berti Vogts)
6. Mein Problem ist, dass ich immer sehr selbstkritisch bin – auch mir selbst gegenüber. (Andreas Möller)
5. Ich hab' gleich gemerkt: Das ist ein Druckschmerz, wenn man drauf drückt. (Lothar Matthäus)
4. Ich bin körperlich und physisch topfit. (Thomas Häßler)
3. Das Tor gehört zu 70 Prozent mir und zu 40 Prozent dem Wilmots. (Ingo Anderbruegge)
2. Der Jürgen Klinsmann und ich, wir sind ein gutes Trio. Ich meinte: ein Quartett. (Fritz Walter jun.)
1. Mailand oder Madrid – Hauptsache Italien! (Andreas Möller)


PS2 Das ist neu: Nach einem Foul führt Ihr den anschließenden Freistoß...

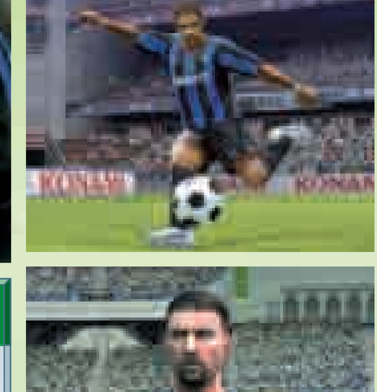

PS2 ...durch Druck auf L1 + R1-Taste schnell aus. Dieser Kniff klappt jedoch...


PS2 ...nicht, wenn es nach der Spielunterbrechung eine Karte gab.

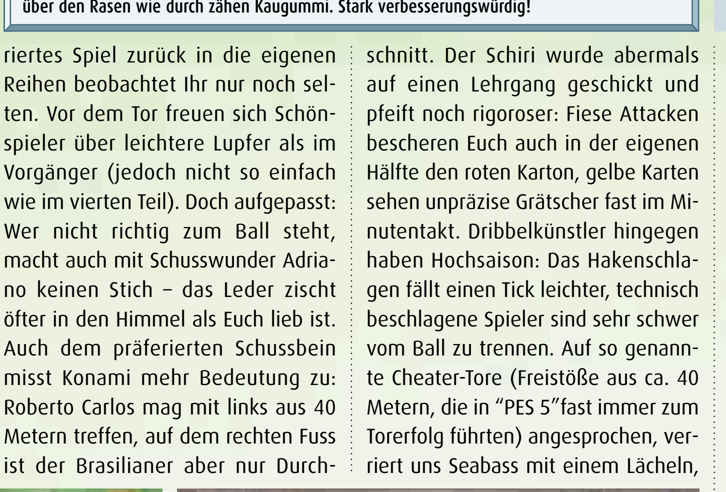


360 NextGen-Soccer: Das Duell der Weltklassespieler Adriano und Terry sieht auf Xbox 360 noch besser aus.

360 Der Vergleich: Euer 360-Adriano fasziniert mit zig Details...



PS2 ...und lässt die ebenfalls schicken PS2-Adriano und -Samuel alt aussehen.



▪ ▪ ▪ PES mobil ▪ ▪ ▪

Konamis Edelkick in dieser Saison auch für den DS

Wegen der groben DS-Optik erkennt Ihr kaum, welchen Star Ihr steuert.

"Pro Evolution Soccer" auf allen Systemen: Nachdem PSP-Handheldspieler bereits im letzten Jahr eine Version der beliebten Balltreterei spendiert bekamen, kommen in dieser Saison auch DS-Sportler auf ihre Kosten. Beim Testspiel auf der E3 hinterließ die Mobilversion allerdings einen gemischten Eindruck: Während Simulationsaspekt und gesteigerte Übersicht dank Touchscreen-Radar überzeugten, ließ der Spielablauf noch die nötige Dynamik vermissen. Die DS-Kicker watschelten über den Rasen wie durch zähen Kaugummi. Stark verbesserungswürdig!

den Boden auf, Ballzauberer Ronaldinho scheint die Pille mit seinem Schuhwerk geradezu zu liebkosen. Auch am Rande verblüffen neue Bewegungen: Nach einem Schuss übers Gebälk macht Euer Torhüter an der Latte einen lässigen Klimmzug, beim Halbzeitpfiff lässt der brasilianische Innenverteidiger das Leder cool auf dem Fuß tanzen, bevor er den Ball mit einer eleganten Bewegung fängt.

Clever mitgespielt

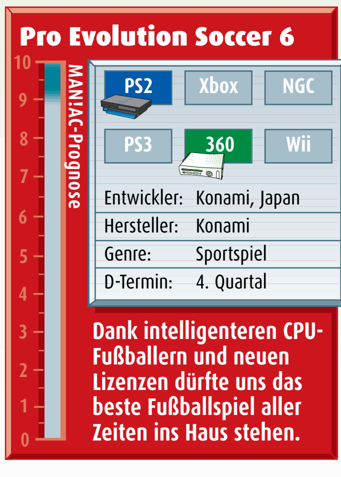
Lag das Hauptaugenmerk beim Sprung von "PES 4" zu "PES 5" auf der Steigerung des Realismus, konzentrierte sich Takatsuka diesmal auf die bessere Einbindung Eurer CPU-Kollegen. Und der Plan geht auf: Vom Computer gesteuerte Mitspieler laufen intelligenter denn je in den freien Raum und stellen sich auch in der Gegnerrolle geschickter an – uninspiriertes Spiel zurück in die eigenen Reihen beobachtet Ihr nur noch selten. Vor dem Tor freuen sich Schönspieler über leichtere Lupfer als im Vorgänger (jedoch nicht so einfach wie im vierten Teil). Doch aufgepasst: Wer nicht richtig zum Ball steht, macht auch mit Schusswunder Adriano keinen Stich – das Leder zischt öfter in den Himmel als Euch lieb ist. Auch dem präferierten Schussbein misst Konami mehr Bedeutung zu: Roberto Carlos mag mit links aus 40 Metern treffen, auf dem rechten Fuss ist der Brasilianer aber nur Durchschnitt. Der Schiri wurde abermals auf einen Lehrgang geschickt und pfeift noch rigoroser: Fiese Attacken bescheren Euch auch in der eigenen Hälfte den roten Karton, gelbe Karten sehen unpräzise Grätscher fast im Minutentakt. Dribbelkünstler hingegen haben Hochsaison: Das Hakenschlagen fällt einen Tick leichter, technisch beschlagene Spieler sind sehr schwer vom Ball zu trennen. Auf so genannte Cheater-Tore (Freistöße aus ca. 40 Metern, die in "PES 5"fast immer zum Torerfolg führten) angesprochen, verriert uns Seabass mit einem Lächeln, dass man dieses Problem erkannt und elminiert habe. Im Taktikmenü freuen sich Anfänger über neue 'Simple'-Einstellungsvarianten, die Euch sicher um den Parameterdschungel lotsen. Solospieler sollten vor allem den 'International Challenge Modus' ins Auge fassen, in dem der Spieler mit seinem Lieblingsteam eine neuartige Turniervariante bestreitet. Bedenkt man noch die grafischen Möglichkeiten, die sich dank 360-Power erschließen, steht einem weltmeisterlichen sechsten Teil auf allen Systemen nichts mehr im Wege. *ms*



PS2 Lauf, Crespo! Eure Mitspieler haben kräftig dazugelernt und lauern nun noch cleverer aufden tödlichen Pass.



PS2 Pech für den schwedischen Torhüter: Im sechsten Teil gehen elegante Heber wieder leichter vom Fuß.



Pro Evolution Soccer 6

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 · Xbox · NGC · PS3 · 360 · Wii

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

Dank intelligenteren CPU-Fußballern und neuen Lizenzen dürfte uns das beste Fußballspiel aller Zeiten ins Haus stehen.

Call of Duty 3

Aller guten Dinge sind drei: Entwickler Infinity Ward schraubt die Messlatte für realistische Kriegs-Action wieder ein Stück nach oben.

Schöner und besser als die Konkurrenz reicht den meisten Entwicklern nicht mehr. Nein, vor allem realistisch muss das neue Softwareprodukt sein – optisch wie spielerisch. Besonders die Macher von Kriegs-Shootern zelebrieren den 'Mittendrin statt nur dabei'-Aspekt bis zur Perfektion. Ganz vorne an der Realitätsfront kämpfen Infinity Ward: Deren virtuelles Kriegstreiben "Call of Duty 2" war nicht nur das bestverkaufte Xbox-360-Spiel zum Konsolenstart; das von den Amerikanern inszenierte Effekt- und Emotionskino hätte selbst Hollywood nicht besser hinbekommen. Ego-Perspektive, Hochglanzoptik und der Verzicht auf ein Head-Up-Display trugen maßgeblich zur Authentizität bei, doch erst die zahllosen KI-Charaktere ließen Euch glauben, Teil einer großen Kriegsmaschinerie zu sein. Immer habt Ihr an der Seite von CPU-kontrollierten Kumpanen gekämpft – die Schlacht tobte mit und ohne Euch. In Teil 3 wollen Euch Infintiy Ward der Action noch näher bringen.

360 Die Spannung beim Sturm auf Saint-Lô ist fast greifbar: Während Bomben im Sekundentakt einschlagen, arbeiten wir uns zu den Stadtmauern hoch. Der massive Einsatz von Partikeln und Effektfiltern intensiviert das Schlachtgeschehen noch.

Actionkracher

Noch intensiver? Geht das überhaupt? Nach einer ersten Präsentation sagen wir ja. Natürlich wird "Call of Duty 3" mehr Gegner, mehr Details und mehr Effekte enthalten. Aber es sind die Schlagworte 'cineastische Intensität', die beschreiben, warum der Nachfolger besser sein wird als der erfolgreiche zweite Teil. Dass sich die Entwickler auf filmreife Inszenierungen verstehen, haben sie bewiesen. Doch es gibt immer Grund, sich zu verbessern. Als kleines, aber nicht unwichtiges Detail wurde an der Interaktion der Spielfigur mit Gegenständen geschraubt: Euer Alter Ego nimmt nun beim Platzieren von Bomben selbige sichtbar in die virtuellen Hände oder packt bei der Bootsfahrt kräftig am Ruder an. Dagegen wirken sich Änderungen bei der Umgebung scheinbar nur unwesentlich auf den Spielablauf aus. Wenn sich Gras unter den Leibern kriechender Soldaten platt drückt oder Büsche und Bäume im Wind bewegen, dann trägt das jedoch zum stimmigeren Gesamtbild bei. Nicht fehlen dürfen dabei zerstörbare Umgebungen, die von Euch und den KI-Kameraden ausgiebig als Deckung genutzt werden. Apropos Kollege: Die Kampfgefährten sorgen durch ihr zahlloses Auftreten und autonomes Handeln nicht nur für echte Schlachtatmosphäre. Hin und wieder nutzt Ihr die helfende Hand eines Soldaten, um beispielsweise via Räuberleiter ein Hindernis zu überwinden. Teamorientiertes Kämpfen wie bei Ubisofts "Brothers in Arms" ist jedoch nicht Teil des Spiels.



360 Clevere KI: Statt aufs Schlachtfeld zu laufen, versuchen die Kameraden, die Gegner aus der Ferne auszuschalten.



360 Gemeinsam stark: Wie im Vorgänger kämpft Ihr wieder Seite an Seite mit alliierten Soldaten.

Filmflair

Auch ohne taktisches Teamspiel ist "Call of Duty 3" mehr als ein geradliniger Ego-Shooter. Schon im Vorgänger durftet Ihr die Reihenfolge der Missionsziele individuell bestimmen. Jetzt setzt Entwickler Infintiy Ward noch einen drauf: Anstatt die Angriffspunkte nacheinander anzulaufen, müsst Ihr selektieren. Ihr fokussiert Eure ganze Energie auf ein einziges Ziel. Die von Euch verschmähten Aufgaben geraten nicht in Vergessenheit: Im Nachhinein könnt Ihr der KI bei der Erfüllung der Ziele über die Schulter blicken. Die Entwickler wollen den Krieg dadurch aus mehreren Perspektiven zeigen: aus der Sicht des kleinen Mannes und im großen



PS3 Nichts geht über einen Panzer in der Not: Das Stahlungetüm räumt mit Feindstellungen kompromisslos auf. Ihr könnt ihn auch als rollende Deckung benutzen.



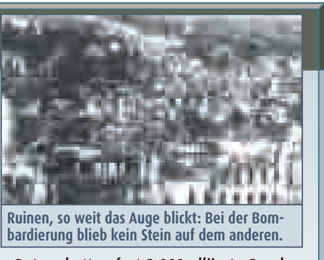
PS3 Der Soldat tut gut an seinem vorsichtigen Blick: Wenn "Call of Duty 3" ähnlich herausfordernd wie der Vorgänger wird, könnt Ihr Euch nicht viele Treffer leisten.

PS3 Stationäre MG-Stellungen eignen sich gut, um einen geballten Angriff des Feindes zurückzuschlagen. Dabei seid Ihr jedoch Granatenangriffen schutzlos ausgeliefert.

Kontext. Schließlich übernehmt Ihr im Laufe des Spiels wieder die Rolle von Soldaten verschiedener Nationalitäten. Neben USA und England sind diesmal Polen und Kanada mit von der Partie. Von Ladezeiten zwischen den Kampagnen bleibt Ihr weitgehend verschont. Filmisch inszenierte Intermezzi leiten die jeweilige Mission gebührend ein. Im Allgemeinen legt der Entwickler viel Wert auf kinoreife Spannungselemente. So endete die uns gezeigte Demoversion der Schlacht um Saint-Lô mit einem beeindruckenden Kampf zwischen zwei Soldaten. Während des minutenlangen Gerangels zwischen unserem amerikanischen Alter Ego und einem deutschen Söldner (brillant: die realistischen Kameraschwenks in der Ego-Perspektive) sahen wir den GI schon dem Ende nahe: Mit dem Waffenlauf auf den Boden gedrückt, glückte dem Ami schließlich der Befreiungsschlag – der Gegner stolperte nach hinten, dem Helden gelang der Griff an die Waffe, die er mit Wucht auf den gestrauchelten Feind niedersausen ließ. Man mag von Kriegsspielen halten was man will, in puncto mitreißender Präsentation stehlen Infinity Ward mit "Call of Duty" den meisten Konkurrenten mühelos die Schau. *jw*

Die Schlacht von Saint-Lô

Eine Stadt und ihre Geschichte



Ruinen, so weit das Auge blickt: Bei der Bombardierung blieb kein Stein auf dem anderen.

Die Stadt auf der Halbinsel Cotentin erlangte im Zweiten Weltkrieg traurige Berühmtheit: Mit der Landung der alliierten Streitkräfte in der Normandie rückte Saint-Lô als wichtiger Nachschubpunkt für die deutschen Truppen ins Fadenkreuz der US-Luftwaffe. Doch es sollte bis zum 18. Juli 1944 dauern, bevor Saint-Lô von den Alliierten befreit werden konnte. Bis zu jenem Datum hatten fast 2.000 alliierte Bomber die "Hauptstadt der Ruinen" dem Erdboden gleich gemacht. Eines der wenig noch stehenden Häuser nach dem Bombardement war die Kathedrale Notre Dame. Heute ist Saint-Lô ein beliebter Touristenort und kann eine der größten Pferdezuchten Frankreichs vorweisen.



Sonic the Hedgehog



Zurück zu alter Stärke und darüber hinaus: Segas Kugelblitz bricht auf Playstation 3 und Xbox 360 alle Geschwindigkeitsrekorde.

Die Legende vom kleinen Igel, der auszog, Großes zu vollbringen: Vor fünfzehn Jahren hatte Herr Naka von Sega eine gewagte Idee. Ein blauer Spring-ins-Feld namens Sonic sollte das Unmögliche schaffen – am Thron des Hüpfspielkönigs Mario sägen und ihn in der Beliebtheitsskala der virtuellen Helden von Platz 1 verdrängen. Und der blitzschnelle Igel machte seine Sache super, schnell wurde klar: Im Jump'n'-Run-Olymp war Platz für zwei Ikonen, die sich auf Augenhöhe gegenüberstanden – zumindest in der Gunst der Zockergemeinde. Wenn auch Segas Stachelmaxe in puncto Spielspaßwertungen nie seinem Konkurrenten den Rang ablief, war der Plan der Japaner aufgegangen: Der Nintendo-Konkurrent hatte ein Maskottchen, die Spieler sich in den frechen Igel verliebt und alle waren glücklich. Auch den Sprung ins 3D-Zeitalter absolvierte Sonic mit Bestnoten – die MAN!ACs frohlockten: '"Sonic Adventure" überzeugt mit optischer Brillanz, atemberaubender Geschwindigkeit und dem genialen 60Hz-Modus!' Was dem drolligen Kugelblitz jedoch in letzter Zeit zugemutet wurde, geht auf keine Igelhaut: Die Spielspaßkurve der Jump'n'Run-Episoden ging fortlaufend bergab, zudem wurden Sonic, Tails, Knuckles & Co. Hauptdarsteller eines zweifelhaften Rennspielvergnügens. Die Next-Generation jedoch will alles viel besser machen – wie, das werden wir Euch nun verraten.

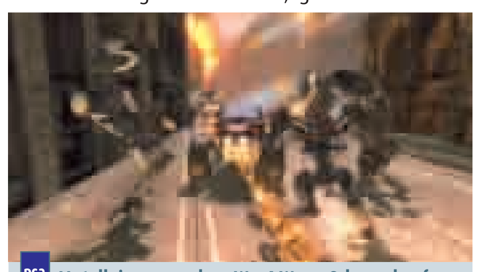


360 Befindet Ihr Euch in der Luft, genügt ein erneuter Druck auf den Sprungknopf, um den Robotergegnern automatisch auf die Blechköppe zu hopsen. Dass Euch dabei das halbe Levelinventar um die Ohren fliegt, verdankt Ihr der Havoc-Physik-Engine.

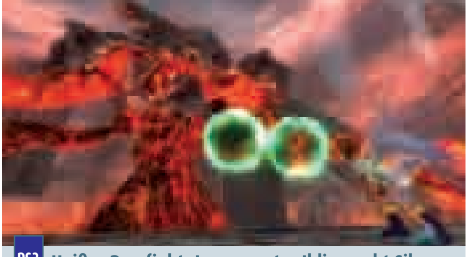
Lebendige Welt

Wie schon im Dreamcast-Erstling verschlägt es Sonic im neuesten Abenteuer in eine farbenprächtige Polygonwelt, die auch von menschlichen Bewohnern bevölkert wird. Die malerische Wasserstadt Soleanna ist – man höre und staune – Schauplatz einer Prinzessinnenrettung: Die niedliche Thronfolgerin Elise wurde vom ewigen Schuft Eggman entführt – da hält den Flitzeigel nichts mehr.

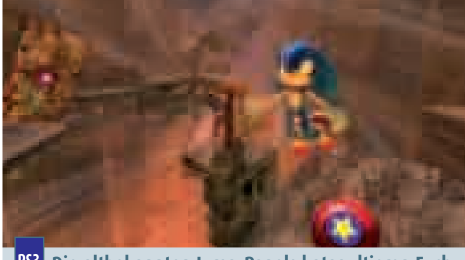
Zwei Arten von Levels wird's in "Sonic the Hedgehog geben": Durchstreift in den 'Town Stages' Soleanna in völliger Bewegungsfreiheit mit all seinen schmalen Gassen und mittelalterlich anmutenden Burgen oder lasst in den



PS3 Metalleimer aus dem Weg! Wenn Schwarzkopf Shadow auf die Tube drückt, gibt's Blechschaden.

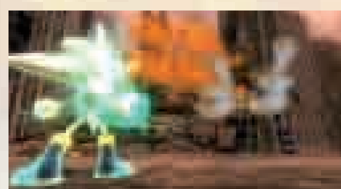


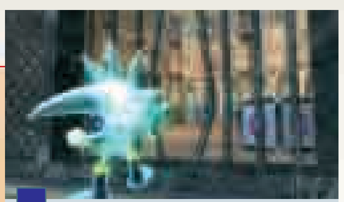
PS3 Heißer Bossfight: Lavamonster Iblis macht Silver das Leben schwer.



PS3 Die altbekannten Jump-Panels katapultieren Euch auch im neuesten "Sonic"-Teil in luftige Höhen.







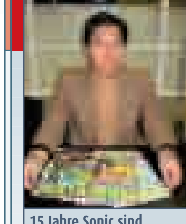
PS3 Silver schleudert Autos durch die Gegend, fängt feindliche Geschosse ab und biegt Metallgitter auf (von oben).



PS3 Volles Karacho: Sonic freut sich über Beschleunigungsfelder und grindet sogar auf dem Geländer.

Neue Wege

Sonic-Vater Yuji Naka gründet eigenes Studio



15 Jahre Sonic sind genug, meinte Naka und kehrte Sega den Rücken.

Das nach dem lateinischen Wort für 'nahe bei' oder 'in der Nähe' benannte Entwicklerstudio Prope ist der neue Arbeitsplatz des "Sonic"- und "Phantasy Star"-Schöpfers. Laut Yuji Naka soll der Name das Credo des Teams verdeutlichen: Man wolle 'näher beim Spieler sein', die Lücke zwischen Entwickler und Konsument verkleinern. Trotz seines Abschieds von Sega stammt das Design des neuen Sonics noch von Naka selbst. Zudem bleibt Prope eng mit Sega verbunden: Dem Giganten gehören zehn Prozent des Studios, zudem werden alle zukünftigen Prope-Titel weltweit über Sega vertrieben.



PS3 Zahlreiche Objekte wie diese Kisten stellen potenzielle Opfer von Silvers Psychokräften dar – probiert einfach aus, wie viel Schaden Ihr anrichten könnt.

'Action Stages' die Sau – pardon, den Igel – raus. Neben Düsterling Shadow, der sich hinters Steuer eines allradgetriebenen Vehikels klemmt, feiert Sonderling Silver seinen Einstand. Der mysteriöse Kauz verblüfft durch seine telekinetischen Fähigkeiten, funktioniert z.B. eine Metallplattform via Gedankenkraft zum nützlichen Trampolin um. Silvers Levels wurden dem Novizen extra auf den Leib geschneidert: Sie bieten massig Gelegenheiten zum Einsatz der Psychofähigkeiten; Metall verbiegt sich, Kisten und ganze Gebäude gehen zu Bruch – dank Havoc-Engine natürlich physikalisch korrekt.

Angespielt!

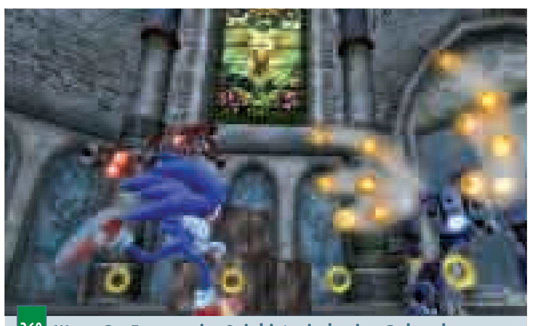
'Klingt ja vielversprechend', denkt Ihr – ist es auch! Wir haben Sonics neuesten Streich auf PS3 und Xbox 360 Probe gezockt. Abgesehen von Kinderkrankheiten wie teils überforderter Kamera und fehlerhafter Kollissionsabfrage überzeugt die Rennerei mit gewohnt genialem Geschwindigkeitsgefühl, abgefahrenem Leveldesign und stimmiger Optik. Der erhoffte Grafiksprung zeichnet sich allerdings nicht ab: Nicht immer zieren hochaufgelöste Tapeten die virtuellen Welten, zudem sehen beide Next-Gen-Versionen beinahe gleich aus – das künftig zu erwartende Ergebnis bei Multiplattform-Enwicklungen?

Der auf der E3 spielbare Level kombiniert bewährte Features mit neuen Ideen: Feindliche Roboter verabschieden sich nach einer Sprungattacke mit einem eindrucksvollen Regen aus Metallteilen und Schrauben. Nach dem Flug mit dem tierischen Adlerexpress geht's haarsträubend weiter: Sonic balanciert auf schwankenden Gummiseilen und prescht sogar an der Wand entlang – Wasserfälle und Berge verschwimmen im Highspeed-Rausch zu Schemen. Auf einem Luftstrom reitet Ihr über bodenlose Abgründe, saust übers Wasser und dringt ins Auge eines Wirbelsturms vor. Bleibt zu hoffen, dass Sega das Tempo des Demolevels halten und nervige Steuer- und Grafikmacken bis zum Release beseitigen kann. Dann werden alle Igelfans glücklich... *ms*





360 Elegantes Fortbewegungsmittel: Sonic hängt sich an die Adlerkrallen und überwindet bodenlose Abgründe spielerisch.



360 Wenn Dr. Eggman im Spiel ist, sind seine Roboschergen nicht weit – sammelt goldene Ringe als Lebensversicherung.

VIDEO AUF DVD!


360 Abkühlung gefällig? Bei den Waffen zeigt sich "Prey" ebenso kreativ wie in puncto Gegner: Mit dieser Wumme könnt Ihr das Monster schockgefrieren.

Prey

Nichts für schwache Nerven: Warum sich kein Shooter-Fan "Prey" entgehen lassen sollte.

360 Die Welt steht Kopf: Der beleuchtete Wandgang trotzt der Schwerkraft. Doch selbst während Ihr von der Decke hängt, nehmen Euch die Gegner ins Visier.

Nicht mehr lange, dann geht Cherokee Tommy auf intergalaktischen Beutezug: Ende Juli packt der Indianer das Kriegsbeil aus und zieht zum längst überfälligen Kampf gegen Aliens, Mutanten und Geister. Und als ob neun Jahre Wartezeit nicht schlimm genug sind, blieb uns bei der vergangenen Produktpräsentation (mit Ausnahme einer Multiplayer-Schlacht) nur der Platz des Zuschauers. Kurz vor dem Release war es soweit: Wir durften in die ersten "Prey"-Levels hineinschnuppern.

Völlig losgelöst

Das Abenteuer beginnt ganz unrühmlich in einer Bar: Vom Spiegel der schäbigen Toilette blickt uns ein frustrierter Indianer in Lederjacke entgegen. Prägt Euch das Gesicht gut ein, denn allzu oft werdet Ihr Tommy nicht zu sehen bekommen. Die in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen finden ausschließlich in der Ego-Perspektive statt. Aus selbiger beginnen wir sogleich, die Einrichtung der Bar zu erforschen: Ob Seifenspender, Fernseher oder Musikbox – vieles lässt sich anfassen und bedienen. Diesen Umstand macht Ihr Euch später im Raumschiff zunutze, indem Ihr Energiebarrieren deaktiviert, Plattformen mit Strom versorgt oder Vorratsbehälter öffnet. Von Aliens entführt, gelangt Ihr in deren riesiges Mutterschiff und findet Euch unvermittelt in der Rolle des Weltenretters wieder. Doch eher ungewöhnliche Probleme machen Euch zu schaffen: Einerseits ist der Weltraumkreuzer ein denkendes, zur Hälfte organisches Wesen, das seinen vorlauten Mund nicht halten kann. Andererseits haben die Aliens gelernt, Wurmlöcher zu erzeugen und die Schwerkraft zu manipulieren. Letzteres kann selbst Ego-Profis, die Motion Sickness nur vom Hörensagen kennen, die Sinne verwirren: nämlich dann, wenn Ihr mittels 'Wandgang'-Tapete vom Fußboden über die Wand an die Decke spaziert oder in einem Raum beliebig die Anziehungskraft ändert und damit Euren Standpunkt wechselt. Doch Vorsicht! Treibt Ihr das Schwerkraftspielchen zu weit, kotzt sich Tommy die virtuelle Seele aus dem Leib. Ebenfalls früh im Spiel werdet Ihr mit einer weiteren Eigenheit von "Prey" konfrontiert: Auf Knopfdruck trennt Euer Alter Ego Geist und Körper und schwebt als spirituelle Existenz durch den Raum. Und während Eure sterbliche Hülle weiter an Ort und Stelle verharrt – im Zweifelsfall sogar kopfüber hängend an der Decke –, murkst Ihr heimtückisch Gegner mit dem Geisterbogen ab oder spaziert durch Energiebarrieren. Wer nun Lust auf "Prey" bekommen hat, braucht nicht bis zum Release zu warten: Ab Juni könnt Ihr via Xbox Live die ersten Solo-Levels plus einer Mehrspieler-Arena herunterladen. *jw*


Prey

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Human Head, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Juli

Atmosphärisch hochklassiger Shooter, der mit pfiffigen Ideen und außergewöhnlichem Leveldesign für Abwechslung sorgt.


360 Als Geist könnt Ihr gefahrlos Energiebarrieren durchschreiten – jedoch nur solange die blaue Energie reicht.


360 David gegen Goliath: Die Aliens spielen nicht nur mit der Schwerkraft. Sie schrumpfen Euch auch auf handliche Größe.

VIDEO AUF DVD!

Xbox 360 | Playstation 3

Rainbow Six Vegas

Sin City hat einen neuen Sheriff: Nach einer eher kläglichen Vorstellung meldet sich Team Rainbow mit neuer Besetzung fulminant an der Terrorfront zurück. Ein erster Einsatzbericht.

Doppelter Führungswechsel bei Team-Rainbow: Den ersten NextGen-Einsatz leitet nicht wie in der Vergangenheit Ding Chavez. Stattdessen gibt der Latino-Söldner das Zepter an Logan Keller weiter. Der Nachfolger hat es nicht leicht, denn mit Michael Walter (Sprengstoffexperte) und Jung Park (Technikguru und Scharfschütze) hat der smarte Anti-Terror-Kämpfer nur zwei Kameraden zur Unterstützung. Ding durfte seinerzeit mit drei Soldaten ins Gefecht ziehen. Auch hinter den Kulissen zieht ein anderer die Fäden: Die neuen Entwickler sind gleichzeitig die alten – Ubisoft Montreal zeichnete schon für das erfolgreiche "Rainbow Six 3" verantwortlich. Und um mit "Rainbow Six Vegas" an diesen Erfolg anknüpfen zu können, wurden radikale Änderungen vorgenommen. Diese erinnern – Zufall oder Absicht? – auffällig an den Xbox-360-Knaller "Ghost Recon Advanced Warfighter": Nicht mehr multiple Schauplätze, sondern eine einzige Stadt dient als Kulisse für die Taktik-Ballerei. Im Fadenkreuz des Terrorismus liegt dabei die Kasino-Hochburg Las Vegas. Und wie könnte man das funkelnde Spieler-El-Dorado besser in Szene setzen als bei Nacht.

Lehnt sich Logan mit dem Rücken gegen ein Hindernis, schaltet die Kamera in die Third-Person-Perspektive.

Abseilen oder Laufen? Ihr bestimmt den Missionsablauf – Eure Kollegen folgen brav Euren Befehlen.

Individualität erwünscht

Logan & Co. sind aber nicht zum Pokern nach Las Vegas gekommen, obschon das Tête-à-Tête mit den Staatsfeinden ähnlich taktisch wie jenes Kartenspiel funktioniert. Blindes Geholze ist hier fehl am Platz. Stattdessen arbeitet Ihr Euch aus der Ego-Sicht systematisch durch die von Terroristen besetzten Gebäude und nutzt jede Chance auf Deckung. Die großflächigen Szenarios lassen dabei viel Raum für individuelle Missionsgestaltung: Nicht der Oberbefehlshaber bestimmt über Funk die Marschrichtung, sondern Ihr entscheidet, ob Ihr ein Gebäude durch Abseilen an der Glasfassade oder den Gang durchs Treppenhaus infiltriert. Die neuen Rainbow-Soldaten sind flexibler und agiler als ihre in Rente geschickten Kollegen und nehmen die Gegner schon mal kopfüber hängend an einem Seil ins Visier. Auf Kommando wartet das Duo zudem brav vor einer Tür auf seinen Einsatz, während Ihr von gegenüberliegender Seite die Lage erkundet. Das tut Ihr im Clancy'schen Agenten-Universum mit einer Hightech-Minikamera: Schiebt den elektronischen Spion unter der Tür durch und bespitzelt die Gegner. Der Clou: Per Knopfdruck könnt Ihr zwei Schergen eine 'Todesmarkierung' verpassen. Den gekennzeichneten Gegnern knipsen Eure Kollegen dann zuerst das Licht aus. Praktisch, um das Leben von Geiseln zu retten. Optisch schließlich macht "Rainbow Six Vegas" dank polierter HD-Optik schon eine fantastische Figur – Las Vegas, wir kommen! *jw*



Mittendrin statt nur dabei dank Ego-Sicht. Interaktive Briefings in Spieleoptik sorgen zusätzlich für Film-Flair (rechts).



Rainbow Six Vegas

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Ubisoft, Montreal
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Comeback der Taktik-Stars: Mit toller Optik und packender Terrorhatz will Ubisoft "Rainbow Six" erneut zum Erfolg verhelfen.

Tony Hawk's Project 8

Endlich frei: Beim Skater-Epos beweist Ihr Eure Stunt-Künste in einer gigantischen Metropole!

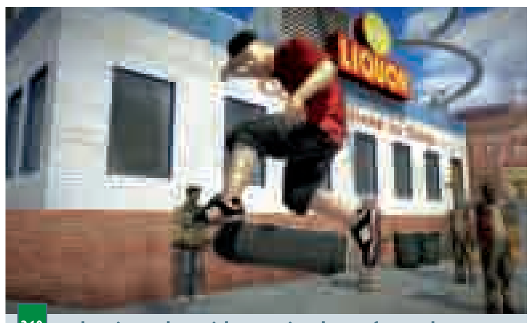
Activisions Star-Skater setzen immer noch einen drauf, auch wenn mancher Fan schon langsam müde wird. Trotzdem lassen sie sich stets frische Tricks einfallen, die auch routinierte Joypad-Akrobaten vor neue Herausforderungen stellen. Für "Tony Hawk's Project 8" stellen die Entwickler von Neversoft das gesamte Spielkonzept auf den Kopf – und das sowohl technisch als auch inhaltlich: Im Gegensatz zu den drei letzten Abenteuern folgt Ihr nicht einer Handlung, sondern brettert nach eigenem Gutdünken durch Einkaufspassage, Fabrik und Schulhof. Ähnlich wie bei "Grand Theft Auto" sind diese nicht in einzelne Levels unterteilt, sondern Teil einer gigantischen Metropole. So braucht Ihr nicht immer wieder die gleichen Runden drehen, sondern könnt Euch beliebige Routen quer durch verschiedene Abschnitte suchen – eine Welt ohne Ladepausen. Natürlich gibt's dabei zahllose Geheimnisse, Abkürzungen und Megarampen zu entdecken: Sogar die Dächer mächtiger Wolkenkratzer werdet Ihr erreichen, um von einem Haus aufs nächste zu springen! Das verschafft Euch beim Publikum den nötigen Respekt, denn auch in "Project 8" gilt es, die vielen CPU-Passanten zu beeindrucken.

Offenes Abenteuer

Eure Heimatstadt wird nämlich zur Skate-Metropole und da zählt jede Stimme: Tony Hawk und seine Kumpels suchen die acht besten Amateur-Skater, um sie ins Profiteam aufzunehmen. Deshalb werdet Ihr im offenen Abenteuer nicht einen der zwölf eingebauten Stars spielen, sondern per Editor einen eigenen Charakter erstellen. Mit ihm fegt Ihr kreuz und quer durch die City, erplaudert Missionen oder entdeckt geheime Prüfungen. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade sollen aber abgeschafft werden, stattdessen gibt's für jede Aufgabe Amateur-, Profi- und Sick-Prämien. Das Stunt- und Combosystem übernimmt Neversoft aus den Vorgängern, bei der Steuerung will man aber das Handling mit dem Analogstick optimieren. Natürlich gibt's auch neue Elemente: Euer Held wird interaktives Inventar verrücken können, um so eigene Rampen und



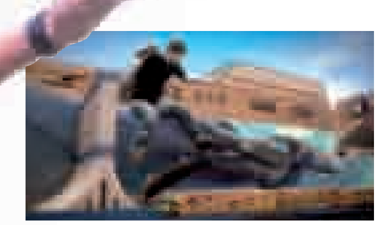
360 Grenzenlose Skate-Action: In "Project 8" werdet Ihr deutlich mehr Missionen und Aufgaben entdecken als in den Vorgängern. Wer auf die Skyline im Hintergrund blickt, kann den Umfang der Metropole zumindest erahnen.

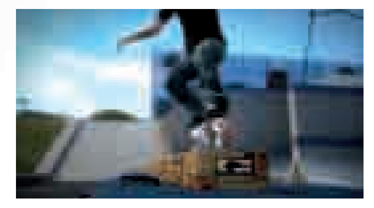


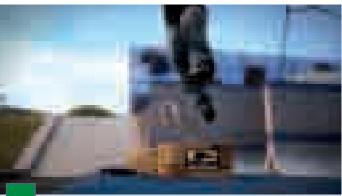
360 In der City stehen nicht nur einzelne Auftraggeber, manches Gedrängel wird schon mal zum kniffligen Hinderniskurs.



360 Freie Fahrt auf zwei bis vier Rollen: Erstellt eigene Stuntrouten, auf denen Eure Lieblingstricks am besten gelingen!







360 Mit dem Fokus-Modus zoomt Ihr auf die Füße Eures Skaters: So könnt Ihr Euch die Tricks abgucken!



360 Einmalige Bewegungen: Dank zahlloser Manövervarianten wird jeder Stunt individuell animiert.

360 Wer ins Profiteam will, muss die Passanten beeindrucken: Sprecht sie an, um Aufgaben zu erplaudern – hier versucht sich der Skater an einer Grind-Combo.

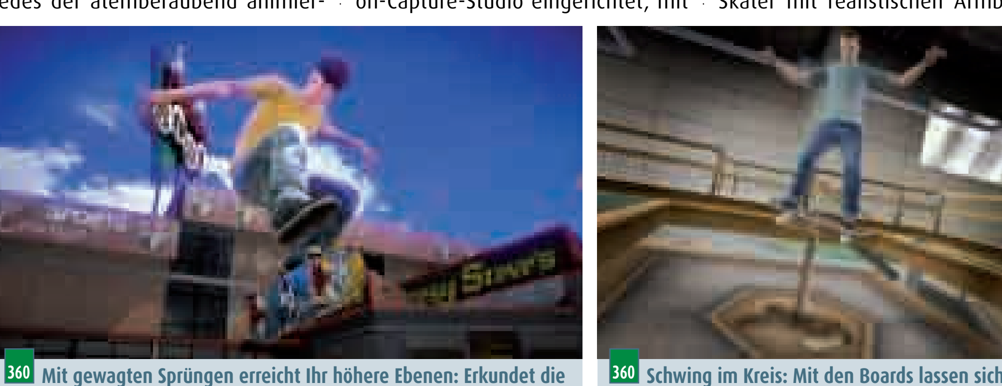


360 Auch die neuen Skateboards will Neversoft realistischer gestalten: Verbesserte Physikroutinen lassen das Brett lebensecht wirbeln und biegen.

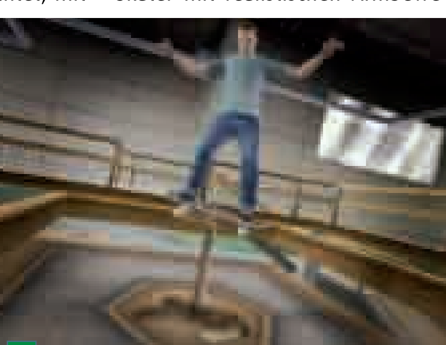
Hindernisse in der Stadt zu errichten. Neversoft will aber nicht nur die Umgebung, sondern auch den Helden besser ins Bild rücken: Ihr werdet jederzeit in den Fokus-Modus schalten können, bei dem die Kamera auf Füße und Skateboard Eures virtuellen Sportlers zoomt und dabei auf Zeitlupe bremst – so lässt sich jedes der atemberaubend animierten, stylischen Manöver im Detail genießen!

Skaterscanner

Technisch soll "Tony Hawk's Project 8" seine Vorgänger sowohl auf der alten als auch der neuen Konsolen-Generation in den Schatten stellen. Dazu hat Neversoft ein gigantisches Motion-Capture-Studio eingerichtet, mit dem sich komplette Tricks digitalisieren lassen. Obendrein werden die Stunts nicht nur einmal, sondern in bis zu 20 Versionen eingespielt: Die neue Grafik-Engine errechnet aus diesen Varianten zahllose Mischformen, die jeden Trick völlig individuell erscheinen lassen – kein Manöver wird optisch dem anderen gleichen! Außerdem kann so der Held natürlicher auf Eure Steuermanöver reagieren: Wenn Ihr etwa beim Grind auf einer Schiene balanciert, hält Euer Skater mit realistischen Armbewegungen das Gleichgewicht. Auch im Detail wird einiges verbessert: Mit Ganzkörper-Scans und hochauflösenden Portraits wollen die Entwickler die Akteure lebensechter modellieren, allein der Kopf eines Skaters soll aus bis zu 100.000 Polygonen bestehen. Zudem werden die Extremsportler mit neuen Physikeffekten wie baumelnden Dreadlocks geschmückt, die zusätzliche Dramatik in die Stunts bringen. *oe*



360 Mit gewagten Sprüngen erreicht Ihr höhere Ebenen: Erkundet die Dächer und Terassen der Einkaufspassage.



360 Schwing im Kreis: Mit den Boards lassen sich Mechanismen wie z.B. Fabrikschleusen öffnen.

Tony Hawk's Project 8

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Neversoft, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

Immer der Nase nach: Tony skatet demnächst noch realistischer und komplexer, aber mit eingängiger Steuerung.

VIDEO AUF DVD!

Elebits

"Ghostbusters" trifft "Pikmin": Konamis ungewöhnlicher Beitrag zum Thema Energiekrise.

Verflixt und zugenäht! Wer hat denn vergessen, die Stromrechnung zu bezahlen? Kein Licht, kein kühles Bier und am schlimmsten: keine sinnfreie Berieselung aus dem TV! Schuld an dem Dilemma haben aber nicht geldgierige Energiekonzerne oder alkoholisierte Baggerfahrer. Grund für den fehlenden Saft aus der Steckdose sind faulenzende Elebits – kleine Wesen, die mit ihrer innewohnenden Elektrizität die moderne Welt am Laufen halten. Für gewöhnlich zumindest, denn von heute auf morgen haben die Winzlinge ihren Dienst quittiert und liegen nun untätig an den unmöglichsten Orten herum.

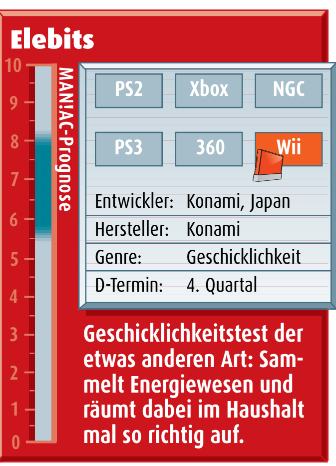


Wii Von wegen Yellow-Strom: In der "Elebits"-Demo gab's die namensgebenden Elektrowinzlinge nur in blau und rot zu entdecken. In Letzteren steckt mehr Power.

Ein Fall für...

...den hochtechnisierten Kammerjäger mit Wii-Fernbedienung in der rechten und Nunchaku-Controller in der linken Hand. Mit diesen beiden interaktiven Werkzeugen fahndet Ihr in Ego-Sicht nach den Stromzwergen und bringt buchstäblich Licht ins Dunkel.
Ausgangspunkt der Jagd ist Eure finstere Wohnung: Bewegt Euch Wii-Shooter-typisch (Analogstick fürs Laufen, Fernbedienung für die Blickrichtung) durch die Bude und fangt via Energiestrahl (A-Knopf) die Elektronenlieferanten ein. Je mehr Elebits Ihr mit Eurem "Ghostbusters"-Staubsauger schnappt, desto mehr Power steht für das Aktivieren von Elektrogeräten zur Verfügung. Schaltet dann zum Beispiel den Toaster ein und die sich darin versteckenden Elebits springen wie von der Tarantel gestochen hervor. Auf diese Weise eröffnet Ihr Euch auch Stück für Stück neue Spielareale: Nur mit genügend Strom im Gepäck lassen sich die Städte wieder mit (elektrischem) Leben füllen und Barrieren überwinden.
Klingt nach einem billigen Lichtpistolen/Ego-Shooter-Mix mit unspektakulärer Optik irgendwo zwischen "We Love Katamari" und "Chibi-Robo"? Von wegen! In "Elebits" dürft Ihr nicht nur Winzlinge von der Bildfläche pusten, sondern auch ordentlich umräumen. Will heißen: Packt mit Eurem Energiestrahl einen Gegenstand und schleudert ihn mit einer Handbewegung physikalisch korrekt durch den Raum. Öffnet Türen und Schubladen, verrückt Mikrowelle und Kühlschrank oder hebt gleich das Haus in die Luft! Was sich spaßig anhört, wird beim Probespiel zur lustvollen Erfahrung. Objekte umherschubsen, Elebits einsammeln, mit der Physik experimentieren – alles funktioniert wie aus einem Guss. Ob das originelle Konzept auch langfristig motiviert – die Entwickler sprechen von einer etwa 15-stündigen Spieldauer –, bleibt abzuwarten. Wie auch immer, es macht jedenfalls mehr Laune als der Sonntagsputz. os

Wii Single-Haushalt: Im Kühlschrank schlummern Elebits statt Leckereien.



Elebits

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	4. Quartal

Geschicklichkeitstest der etwas anderen Art: Sammelt Energiewesen und räumt dabei im Haushalt mal so richtig auf.



Wii Mit Eurem Energiestrahl könnt Ihr feinfühlig Objekte bewegen oder gleichermaßen rabiat durch die Gegend schleudern.



Too Human

Knarren, Schwerter, Roboter – wir haben die Action-Hoffnung für Xbox 360 angespielt und verraten Euch, was die Entwickler Silicon Knights aus diesen Zutaten machen.

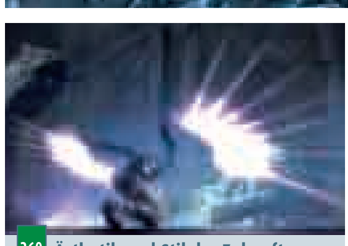
Vollmundig hatten die Macher der Gamecube-Hits "Eternal Darkness" und "Metal Gear Solid: The Twin Snakes" im letzten Jahr die epische SciFi-Trilogie "Too Human" angekündigt: Als göttlicher Krieger Baldur steht Ihr Hundertschaften grotesker Metallmonster gegenüber, fechtet den letzten Kampf der menschlichen Rasse aus. Eine intelligente Kamera soll die Action ins cineastische Licht rücken, die "Unreal 3"-Engine für optische Brillanz sorgen. Auf der diesjährigen E3 – der Playstation-Erfinder Sony weiß ein Lied davon zu singen – war Schluss mit schwammigen Details und hochtrabenden Versprechungen: Wir durften selbst Hand an eine sehr frühe Fassung des 360-Spektakels "Too Human" legen.

Capcom May Cry?

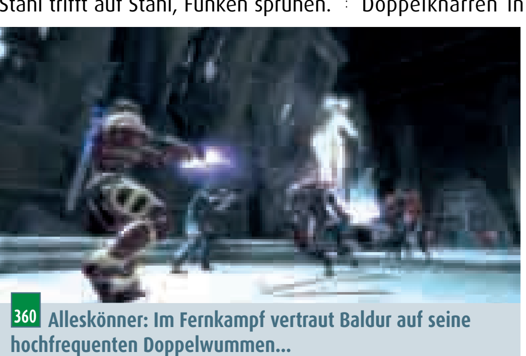
Kampfgott Baldur trägt weder Purpurmantel, noch metzelt er sich durch gotische Burgen, dennoch erinnern die Kombination von Ballereinlagen und Hack'n'Slay-Attacken sowie stylische Air-Combos frappierend an Capcoms PS2-Helden Dante. Aus festen Kamerawinkeln mal kinoreif in Szene gesetzt, mal völlig unübersichtlich prescht Ihr mit gezogener Klinge in die Mitte einer Androidenschar – Stahl trifft auf Stahl, Funken sprühen. Auf dem rechten Analogstick finden sich je nach Richtung unterschiedliche Angriffe; ein doppeltes Antippen, und Baldur befördert seine Widersacher eine Etage höher, springt hinterher und bringt die Sache zu Ende. Alternativ pumpt Ihr Blei aus Euren Doppelknarren in die Roboter oder entfacht – durch ein Glühen der Waffe angekündigt – via Spezialattacke ein verheerendes Effektgewitter.

In der fertigen Fassung wollen Euch laut Silicon Knights 50 bis 100 Feinde gleichzeitig an die kybernetisch verstärkte Metallhaut, in der momentanen Version kam die Xbox 360 aber schon bei acht Charakteren gehörig ins Schnaufen: Entstellt von Kantenflimmern verkamen die Metzeleinlagen aufgrund der grausigen Bildrate (noch) zu einer zähen Ruckelorgie. Stimmt in einigen Monaten aber die Technik, könnte die Sache anders aussehen: Intuitives Kampfsystem, abwechslungsreiche Schauplätze und brachiales Waffenarsenal lassen Action-Liebhaber mit 360 hoffen. *ms*

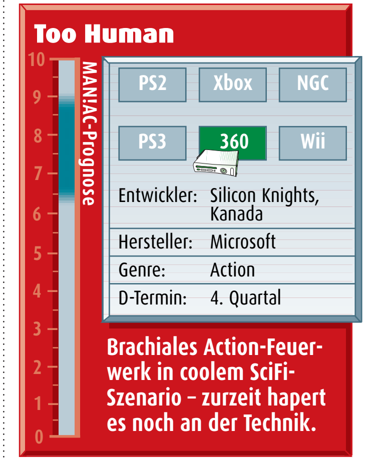
360 Einfach rein ins Getümmel: Überkrieger Baldur nimmt es mit zig Schergen gleichzeitig auf.


360 Ästhetik und Stil der Zukunftsaction beeindrucken: Coole Moves...


360 ...und dramatische Sequenzen ziehen Euch in den Bann.


360 Alleskönner: Im Fernkampf vertraut Baldur auf seine hochfrequenten Doppelwummen...

360 ...im Infight mit Mechmonster und Insektenbrut zückt der Gladiator sein Schwert und stürzt sich ins Getümmel.


Too Human

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Silicon Knights, Kanada
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Brachiales Action-Feuerwerk in coolem SciFi-Szenario – zurzeit hapert es noch an der Technik.

Haze

Schluss mit lustig: Ganz ohne knallige Comic-Optik und schräger Zeitreise-Story bläst Free Radical zum Angriff auf die Shooter-Konkurrenz.



Ob Schmetterling auf der Waffe oder Sonnenlicht, das durchs Geäst bricht – "Haze" verspricht optischen Hochgenuss.

Krieg ist eine Sache zwischen Ländern (oder mehreren Staaten). Was aber, wenn die Großmächte keine Kohle mehr für den Unterhalt kostspieliger Streitmächte haben? Weltfrieden wäre eine Option, Privatisierung eine andere. 2025 gibt es keine NATO, keine UN mehr. Die Kriege der Zukunft führt Mantel Global Industries, eine weltweit operierende Firma, die neben Zahnpasta, Medikamenten und Maschinen eben auch Waffen und Mietsoldaten im Katalog führt. Einer der Söldner ist der zwanzigjährige Sergeant Jake Carpenter: Aufgeputscht mit der Stimulanz 'Nectar' soll der Jungspund in Südamerika die Rebellengruppe 'Promise Hand' bekämpfen – Risiken und Nebenwirkungen inklusive.



Verstecken gilt nicht: Im dichten Gras sind die Guerillas schwer zu entdecken. Ballern sie nicht gerade aus allen Rohren, müsst Ihr vorsichtig durchs Unterholz stapfen.

Hochdosierte Action

Was wie eine Mischung aus "Ghost Recon Advanced Warfighter" und "Far Cry" anmutet, ist nur auf den ersten Blick ein Plagiatsprodukt. Die Entwickler der Ego-Ballerei heißen schließlich Free Radical Design – und die Briten sind für ihre ausgeflippten Spielideen bekannt. Mit "Haze" begehen die "Timesplitters"-Macher zum ersten Mal Stilbruch. Statt bunter Comic-Optik flimmert nun pompös polygonierte Urwaldvegetation garniert mit verschwenderischen Lichteffekten im Real-Look über den Bildschirm. Unter der Hochglanzfassade schlägt das Action-Herz jedoch so kräftig wie nie: Dicke Wummen, clevere Gegner und exzessive Ballerorgien stehen ganz in der Shooter-Tradition der 'freien Radikale'. Nur diesmal fließen taktische Feinheiten mit ins Spielgeschehen ein: Im Team ballert Ihr Euch durch Flora und Fauna des südamerikanischen Regenwaldes. Simple Kommandos, durch ebenso simples Knöpfchen- respektive Digipad-Drücken abgerufen, lassen die Kollegen spuren.

Powered by Emotion

Emotionen und ein stimmiges Gesamtbild sind den Entwicklern allerdings genauso wichtig wie spielerische Qualitäten. Deshalb, und weil es "Ghost Recon Advanced Warfighter" so schön vorgemacht hat, spannt "Haze" den Handlungsbogen nur über einen Zeitraum von drei Tagen. Weder Ladezeiten noch Lagebesprechungen stören den übergangslosen Spielablauf. Dafür reißen Euch andere Szenen aus dem routinierten Shooter-Alltag: Einen Zivilisten über den Haufen geballert und das Bild verliert an Farbe, die Geräusche verstummen und eine Fehlermeldung blinkt in roten Lettern auf. Nicht alles was Mantel verschreibt, ist auch verträglich. *jw*

Waldsterben
Mit Waffengewalt gegen Naturgewalt

Zurück zur Natur – aber nicht unbewaffnet: Nach Alienplanet, Geheimlabor und Ruinenstadt liegt der Dschungel bei Ego-Entwicklern voll im Trend. Crytek hat es mit "Far Cry" vorgemacht, andere schließen sich dem Ausflug ins Grüne an. Dass dabei von "Öko"-Shooter nicht die Rede sein kann, zeigen die Urwaldspezialisten mit ihrem neuesten Projekt: Auch in "Crysis" dient die tropische Flora als Kulisse für ein Ballerfestival. Das besondere daran: Mit MG, Granatwerfer & Co. reißt Ihr nicht nur die Gegner in Stücke, sondern pflügt auch den Waldboden auf spektakuläre Weise um. Für PC ist das Shooter-Spektakel für Ende des Jahres angekündigt. Aller Voraussicht nach folgt dann 2007 eine Konsolenversion.



Rambo wäre stolz: In "Crysis" betätigt Ihr Euch als Landschaftsgärtner mit Knarre.



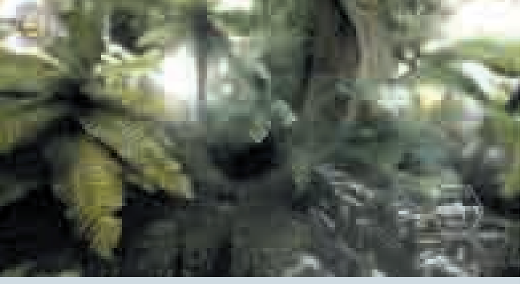
Haze

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

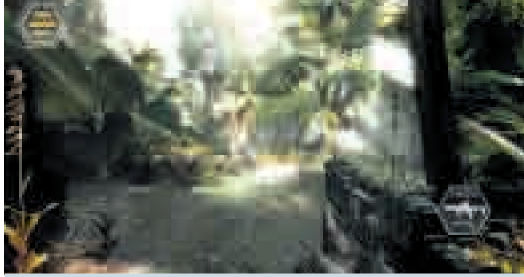
PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Free Radical, UK
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	März 2007

Da bebt der Urwald: knallhartes Action-Inferno von den "Timesplitters"-Machern mit Fokus auf Kontinuität und Story.



Die tropische Kulisse erinnert so gar nicht an Free Radicals frühere Projekte. Hier wird Wert auf eine realistische Optik gelegt.



Erschießt Ihr Zivilisten, folgt ein quälender Todeskampf, bei dem alle Geräusche bis auf das Röcheln des Sterbenden verstummen.

Over G Fighters



360 Die Verfolgersicht verschafft deutlich mehr Überblick. Außerdem bewundert Ihr hier den eigenen Kampfjet von außen.



360 Die schwenkbare Cockpit-Perspektive wartet mit zahlreichen Details auf. Passt aber auf, dass Ihr nicht Eure hilfreichen Flügelmänner vom Himmel holt.

Ubisoft schickt schon zum zweiten Mal Xbox-360-Piloten in die Flugbereitschaft. Nach den wendigen Propellermaschinen von “Blazing Angels” erklimmt Ihr nun in “Over G Fighters” die Hightech-Cockpits moderner Kampfjets. Die überflüssige Story erzählt mal wieder von der weltweiten Bekämpfung einer Terror-Organisation. Viel interessanter ist die reiche Auswahl an 30 Flugzeugen wie F-18 Hornet, F-117 Nighthawk oder MiG-29 Fulcrum – jede mit entsprechenden Fähigkeiten für Luftüberlegenheit, Bombardierungen, Abfangmissionen etc. Doch diese stellen sich wegen der trägen Steuerung noch als schwierig heraus, Flugmanöver lassen sich nur ungenau ausführen. Auch grafisch tut sich auf den teils kargen Szenarien wenig: So überzeugen die weltweit verteilten Einsatzgebiete ebenso wie die dünn gesäten Bodenobjekte kaum. Lediglich die Jets samt detailreich gestalteten Cockpits sind hübsch umgesetzt und bestechen mit tollen Reflexionen und Eigenschatten. Nützliche Funktionen wie Rundumsicht sowie Zielsicht fehlen nicht, daneben werden die meist in Luftkämpfen auftretenden G-Kräfte mit Blackouts bzw. Redouts bestraft und damit die Sicht eingeschränkt. Der Titel punktet außerdem mit einer verschachtelten Missionsstruktur und viel Abwechslung. Bei Online-Gefechten dürfen bis zu acht Spieler mitmischen.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Taito, Japan
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	Juli

Detailreiches, aber verbesserungswürdiges Flugspektakel mit wenig Simulationscharakter, aber viel Action.

Untold Legends: Dark Kingdom



PS3 Mit wuchtigem Kriegsgerät vor üppiger Kulisse gegen Minotauren und Klappergestelle: Die neuen ”Untold Legends“ locken mit vielen Prügelspiel-Combos.

Action-Rollenspiel-Spezialist Sony Online portiert die ”Untold Legends“ vom Kleinen aufs Große: Statt mit der PSP erforscht Ihr das ”Dark Kingdom“ auf der PS3. Spielerisch soll der zum Start-Aufgebot zählende Titel an die Handheld-Vorgänger anknüpfen, die Präsentation erinnert eher an ein klassisches Kampfspiel: Hier wird nicht aus der typischen Iso-Optik, sondern aus der Verfolgerperspektive gesammelt und gekeilt.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Sony Online, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

Wenig innovative, aber hübsch aufgemachte Punktejagd, die vor allem launige Online-Gefechte verspricht.

Eragon



360 Eragon und Reisegefährte Murtagh auf der Suche nach Verbündeten.



PS3 In der Zwergenstadt müsst Ihr Euch dem Schatten Durza stellen.

Eine durch und durch märchenhafte Erfolgsgeschichte ist nicht nur die des jugendlichen Fantasy-Helden Eragon, der über Nacht zum Hoffnungsträger der untergegangenen Drachenreiter-Dynastie wird, sondern auch die seines nur unwesentlich älteren Schöpfers Christopher Paolini: Wie seine Hauptfigur zählte der Nachwuchs-Autor gerade mal zarte 15 Lenze, als Eragon und seine Drachendame Saphira erstmals abhoben. Inzwischen ist das bald dreiteilige Fantasy-Epos zum internationalen Millionen-Seller avanciert, Filmanbieter Fox liefert den passenden Kinostreifen (u.a. mit dabei: Jeremy Irons und John Malkovich). Die (fast) systemübergreifende Versoftung verspricht ein Beat’em-Up-lastiges Geschnetzel mit Drachenflug-Levels. *rb*



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Stormfront, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
D-Termin:	Dezember

Zuerst das Buch, dann der Film, danach das Spiel: Fantastische Haudrauf-Action im ”Herr der Ringe“-Stil.



DIE E3 2006 IM ÜBERBLICK

Bilder, Analysen und Tabellen – eine Nachbetrachtung der größten Videospiel-Messe der Welt.

Da rennt man sich als Redakteur eine Woche lang die Hacken ab, hetzt von Termin zu Termin, kämpft verzweifelt gegen die digitale Reizüberflutung und kehrt danach mit Jetlag, aber auch voller Tatendrang zurück ins Büro. Unmengen an Eindrücken und brandaktuelle Infos müssen zu Papier gebracht werden. Doch leider begrenzen zwei Faktoren die ungestümen Kreativauswüchse: die Zeit bis zum Druckunterlagenschluss und der Platz im Heft.

Obwohl wir letzte Ausgabe über 40 Seiten E3-News auf Euch losgelassen haben, legen wir daher nochmal nach. Aufgeteilt in Genres findet Ihr auf den folgenden sechs Seiten Analysen und Übersichten in Tabellenform. Erscheinungsdaten lassen wir außen vor, da sie meist spekulativ und auf den US-Markt bezogen sind.

Mekka der Videospiel-Trends und Software-Neuheiten: die E3-Messe im Los Angeles Convention Center.



DIE E3-PREISTRÄGER

Ein Gremium aus 37 US-Journalisten (www.gamecriticsawards.com) kürt jedes Jahr die Gewinner der E3-Messe. Wir sind nicht ganz deren Meinung und deshalb ernennen wir unsere eigenen Sieger – strikt auf Konsolen bezogen und mit drei neuen Kategorien.

DIE OFFIZIELLEN E3-GEWINNER

Kategorie	Gewinner
Best of Show	Nintendo Wii
Beste Spielidee	Spore
Beste Hardware	Nintendo Wii
Bestes Konsolen-Spiel	Gears of War
Bestes Actionspiel	Gears of War
Bestes Action-Adventure	Assassin's Creed
Bestes Rollenspiel	Mass Effect
Bestes Rennspiel	Excite Truck
Beste Simulation	Spore
Bestes Sportspiel	Wii Sports
Bestes Fighting-Spiel	Heavenly Sword
Bestes Geschicklichkeitsspiel	Guitar Hero 2
Bestes Handheld-Spiel	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Bestes PC-Spiel	Spore
Bestes Strategiespiel	Supreme Commander
Bestes Online-Multiplayer-Spiel	Enemy Territory: Quake Wars

DIE E3-GEWINNER DER MAN!ACS

Kategorie	Gewinner
Best of Show	Nintendo Wii
Beste Spielidee	Eye of Judgement
Beste Hardware	Nintendo Wii
Bestes Konsolen-Spiel	Super Mario Galaxy
Bestes Actionspiel	Gears of War
Bestes Action-Adventure	Assassin's Creed
Bestes Rollenspiel	Mass Effect
Bestes Rennspiel	Sega Rally Revo
Beste Simulation	Viva Pinata
Bestes Sportspiel	Pro Evolution Soccer 6
Bestes Fighting-Spiel	Virtua Fighter 5
Bestes Geschicklichkeitsspiel	Wario Ware: Smooth Move
Bestes Handheld-Spiel	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Bester Trailer	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Bester Stand	Nintendo
Bestes Drittherstelller-Line-Up	Ubisoft

Action-Adventure

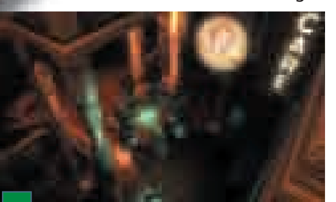
Klein, aber fein: In puncto Quantität rangieren die Action-Adventures mittlerweile hinter den Ego-Shootern. Dafür finden sich hier unerhört viele Hitkandidaten: Das mehrmals verschobene **The Legend of Zelda: Twilight Princess** hat gute Chancen, Ende des Jahres die neue Genre-Referenz zu markieren. Exzellentes Dungeon-Design sowie tadellose Spielbarkeit wecken Erinnerungen an den N64-Knaller "Ocarina of Time". Nicht neu, aber das Abenteuer-Highlight für PS2 ist **Okami**: Die Fantasy-Fabel in Bilderbuch-Optik sollte sich jeder vormerken! Das Gleiche gilt für den Unterwasser-Thriller **BioShock**, der mit packender Atmosphäre und intelligenter Story verzaubert – leider wohl erst Ende 2007. Anfang nächsten Jahres geht unser Redaktions-Sieger an den Start: **Assassin's Creed** überzeugt mit originellem Kreuzzug-Setting, enormer Detailverliebtheit und einer wendungsreichen Geschichte – top!



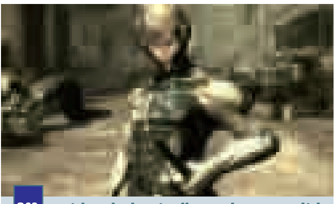
PS3 E3-Liebling der Redaktion: "Assassin's Creed" sieht super aus und fasziniert mit vielen Details und packender Story.



Wii Da leuchten nicht nur Links Augen: "The Legend of Zelda: Twilight Princess" – das Abenteuer-Highlight 2006.



360 Unheimlich atmosphärisch und unheimlich vielversprechend: "BioShock".



PS3 Raiden kehrt in "Metal Gear Solid 4" als furioser Ninja-Kämpfer zurück.

Action-Adventure

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Alan Wake				✔			Microsoft
Alone in the Dark		✔		✔			Atari
Assassin's Creed		✔					Ubisoft
BioShock				✔			Take 2
Destroy All Humans! 2	✔		✔				THQ
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	✔						Square-Enix
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots		✔					Konami
Metroid Prime 3: Corruption						✔	Nintendo
Okami	✔						Capcom
One Piece: Grand Adventure	✔						Namco
One Piece: Unlimited Adventure						✔	Nintendo
Open Season	✔		✔	✔	✔		Ubisoft
Resident Evil Wii						✔	Capcom
Splinter Cell: Double Agent	✔		✔	✔	✔		Ubisoft
The Legend of Zelda: Twilight Princess					✔	✔	Nintendo
Yakuza	✔						Sega



360 Ungleiches Duell: Sony konnte mit seiner rothaarigen Amazone (rechts) den "Gears of War"-Söldnern nicht das Wasser reichen.

Action

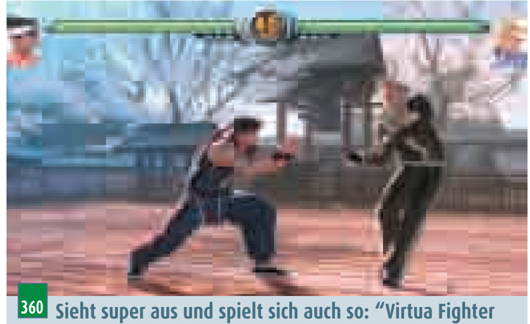
Action-Fans haben für die kommenden Monate ausgesorgt. Neben etablierten Serien wie **Grand Theft Auto** oder **Indiana Jones**, die mit (hoffentlich) hochkarätigen Nachfolgern bedacht werden, finden sich auch vielversprechende Neulinge: **Army of Two** von EA definiert mit cleveren KI-Kameraden das Teamspiel neu, während **Stranglehold** auf prominente Hollywood-Unterstützung baut. Unbestreitbares Highlight der Messe war aber Epic Games' **Gears of War**: Schon während der Microsoft-Pressekonferenz waren alle Augen auf den NextGen-Titel gerichtet. Im nachfolgenden Multiplayerzock verzauberte der SciFi-Kracher mit bestechender Optik und exzellenter Steuerung. Sonys konnte mit der hübschen Nariko in **Heavenly Sword** nur bedingt gegen den übermächtigen Konkurrenten ankämpfen. Doch während sich Xbox- und Playstation-Besitzer über die reichhaltige Auswahl freuen, sehen Wii und Cube-Besitzer in die Röhre: Unter den wenigen Vertretern der Action-Zunft für Nintendos Plattformen findet sich kein einziges exzellentes Produkt.

Action

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Armored Core 4		✔					From
Army of Two		✔					Electronic Arts
Battlestations Midway	✔		✔	✔			SCi
Crackdown				✔			Microsoft
Dead Rising				✔			Capcom
Eight Days		✔					Sony
Gears of War				✔			Microsoft
Genji 2		✔					Sony
Getaway		✔					Sony
God of War 2	✔						Sony
Golden Axe		✔		✔			Sega
Grand Theft Auto 4		✔		✔			Take 2
Heavenly Sword		✔					Sony
Hellboy		✔		✔			Konami
Indiana Jones		✔		✔			LucasArts
Just Cause	✔		✔	✔			Eidos
Kingdom Under Fire: Circle of Doom				✔			Microsoft
Lair		✔					Sony
Lego Star Wars 2	✔		✔		✔		LucasArts
Lost Planet				✔			Capcom
Mercenaries 2: World in Flames		✔					LucasArts
Ninety-Nine Nights				✔			Sega
Ninja Gaiden 2				✔			Tecmo
Outsider, The		✔		✔			Frontier
Pirates of the Caribbean 3		✔					Buena Vista
Project H.A.M.M.E.R.						✔	Nintendo
Saint's Row				✔			THQ
Scarface: The World is Yours	✔		✔				Vivendi
Shadowrun				✔			Microsoft
Spider-Man 3		✔		✔			Activision
Star Trek: Legacy				✔			Bethesda
Star Wars: Force Unleashed		✔		✔			LucasArts
Stranglehold		✔		✔			Midway
Superman Returns	✔		✔	✔			Electronic Arts
Too Human				✔			Microsoft
Untold Legends: Dark Kingdom		✔					Sony
Warhawk		✔					Sony

Beat'em-Up

Dass das ehemalige Vorzeige-Genre bereits seit Jahren schwächelt, ist kein Geheimnis. Dass aber die wenigen 'großen' Beat'em-Ups, die jedes Jahr erscheinen, fast ausnahmlos nach dem MAN!AC-Award greifen, ist ebenso unumstößlich. So stehen die auf der E3 vorgestellten **Tekken 6**, **Virtua Fighter 5** oder **Mortal Kombat: Armageddon** für Prügelkost auf höchstem Niveau – mal mit Tendenz zur Kampfkunstsimulation, mal zur Brutalometzelei. Das Revival der Straßenklopper ebbt hingegen ab: Wo vor zwölf Monaten noch die "Warriors", "Final Fight: Streetwise" oder "Mortal Kombat: Shaolin Monks" wüteten, herrscht nun tote Hose. (Zum Glück) weiterhin nicht tot zu kriegen sind sowohl Capcoms und SNKs altbewährte 2D-Schlägereien als auch THQs Wrestlingschlacht **WWE SmackDown vs. RAW 2007** – auf den Next-Gen-Maschinen so schön und spektakulär wie nie zuvor. Für die Zukunft hoffen wir auf eine Umsetzung von Yu Suzuki futuristischer Spielhallenklopperei "Psy-Phi". Indes ließ Daisuke Uchiyama von Bandai-Namco verlauten, dass die Arbeiten an "Soul Calibur 4" bereits begonnen haben.



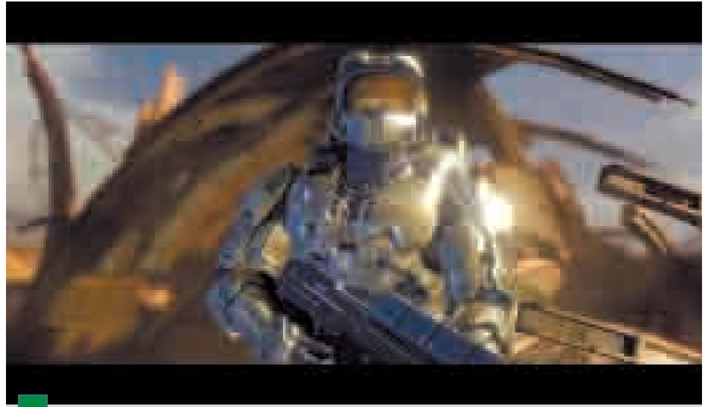
360 Sieht super aus und spielt sich auch so: "Virtua Fighter 5" imponierte uns auf der Spielemesse besonders.



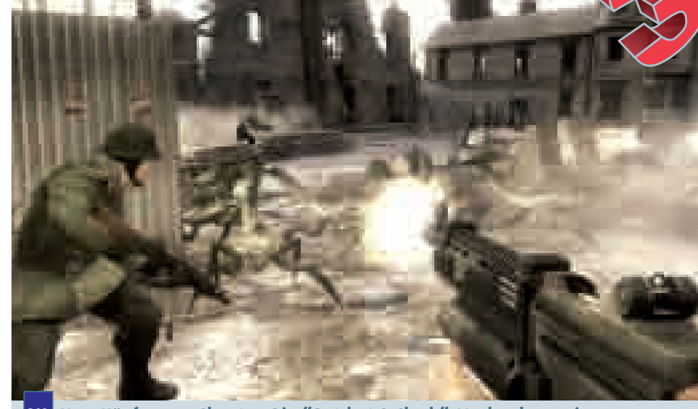
360 Das tut weh! Dank HDTV wirkt die virtuelle Pein von "WWE SmackDown vs. RAW 2007" noch echter.

Beat'em-Up

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
King of Fighters 2006	✔						SNK
Mortal Kombat: Armageddon	✔		✔				Midway
Super Smash Bros. Brawl						✔	Nintendo
Tekken 6		✔					Namco
Virtua Fighter 5		✔					Sega
WWE SmackDown vs. RAW 2007	✔	✔		✔			THQ



360 Der Master Chief ist zurück: Das Microsoft-Maskottchen sorgte mit einem kurzen Trailer für Furore. Echte Spielszenen wird es wohl erst Ende des Jahres geben.



PS3 Vom Hüpfer zum Shooter: Die "Ratchet & Clank"-Macher lassen in "Resistance: Fall of Man" Menschen gegen schleimige Aliens kämpfen.

Ego-Shooter

Krieg und Terror waren wieder die vorherrschenden Themen beim Genre Ego-Shooter. Dabei geht der Trend zu immer realistischerer Darstellung: Spiele wie **Brothers in Arms, Call of Duty 3** oder **Rainbow Six Vegas** boten ein optisch hervorragendes Bild und lieferten dazu authentisches Emotionskino. Ganz anders dagegen die SciFi-Kracher **Timeshift, Prey** und **Unreal Tournament 2007**, die mit bunter Optik, abgefahrenen Storys und pfiffigen Spielideen für unkomplizierten Spielspaß stehen.

Die große Shooter-Revolution blieb allerdings aus. Microsoft konnte zumindest einen kurzen Echtzeit-Trailer von **Halo 3** präsentieren, während Sony zu "Killzone" noch nicht einmal ein Wort verlor. Stattdessen versuchte der Playstation-Konzern, mit **Coded Arms Assault** und **Resistance: Fall of Man** zwei neue Franchises auf PS3 zu etablieren. Mager sieht es für Wii aus: Mit Red Steel hat Nintendo nur eine exklusive Ego-Knallerei in petto – und die sollte bis zu Release optisch und spielerisch noch zulegen.

Ego-Shooter

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Brothers in Arms: Hell's Highway		✔		✔			Ubisoft
Call of Duty 3		✔		✔		✔	Activision
Coded Arms Assault		✔					Konami
Darkness, The		✔		✔			Take 2
F.E.A.R.				✔			Vivendi
Frontlines: Fuel of War		✔		✔			THQ
Halo 3				✔			Microsoft
Haze		✔		✔			Ubisoft
Huxley				✔			Webzen
Medal of Honor: Airborne		✔		✔			Electronic Arts
Prey				✔			Take 2
Rainbow Six Vegas		✔		✔			Ubisoft
Red Steel						✔	Ubisoft
Resistance: Fall of Man		✔					Sony
Timeshift				✔			Vivendi
Turok		✔		✔			Buena Vista
Unreal Tournament 2007		✔					Atari

Denken & Geschicklichkeit

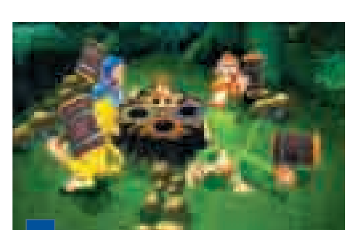
Wer die grauen Zellen oder Reflexe trainieren will, findet in den nächsten Monaten wenige, aber vielversprechende Titel – zumindest für die Sony-Konsolen oder den Wii. Xbox-360-Zocker gehen im Vollpreissektor leer aus, können aber auf die Xbox Live Arcade (u.a. **Lumines Live**) hoffen. Für Nintendos orginelle Hardware stehen Fortsetzungen bewährter Konzepte wie die Affenkugelei **Super Monkey Ball: Banana Blitz** oder die knallige Mikrospiel-Sammlung **Wario Ware: Smooth Moves** an, die durch den Fernbedienungseinsatz eine frische Note gewinnen. Gespannt sind wir auf die Operationen von **Trauma Center: Second Opinion**, die hoffentlich etwas leichter geraten als beim DS-Vorgänger. Auf Sonys Seite wird ebenfalls auf bekannte Marken gesetzt: Mit der PS2-Kamera trainiert Ihr in **EyeToy: Kinetic Combat**, **EyeToy: Play Sports** beglückt uns mit frischen Minispielen. Ambitioniert ist die **Lemmings**-Neuauflage, die ebenfalls mit Kamera-Support ausgestattet wird. Dass mit **Buzz! Das Sport-Quiz** auch eine weitere Raterunde ansteht, ist nicht verwunderlich. Am meisten freuen sich Konsolen-Musikanten: **Guitar Hero 2** bietet zwar keine großen Neuheiten, aber allein die Aussicht auf neue rockige Songs sorgt schon für Verzückung.



Wii Operieren mit dem Wii: "Trauma Center: Second Opinion"



PS2 PS2-Musiker greifen sich die Klampfe: "Guitar Hero 2" kommt.



PS2 "Buzz! Junior Jungle Party" soll junge Spieler an die Glotze locken.

Denken & Geschicklichkeit

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Bust-A-Move Revolution						✔	Majesco
Buzz! Junior Jungle Party	✔						Sony
Buzz! The Sports Quiz	✔						Sony
Elebits						✔	Konami
Eye of Judgement		✔					Sony
EyeToy: Kinetic Combat	✔						Sony
EyeToy: Play Sports	✔						Sony
Guitar Hero 2	✔						Red Octane
Lemmings	✔						Sony
My SingStar		✔					Sony
Super Monkey Ball: Banana Blitz						✔	Sega
Trauma Center: Second Opinion						✔	Nintendo
Wario Ware: Smooth Move						✔	Nintendo



NGC Während Ihr in "Super Paper Mario" Gewölbe durchforstet, legt Segas Igel in "Sonic the Hedgehog" einen Tanz aufs Parkett (kl. Bild).

Jump'n'Run

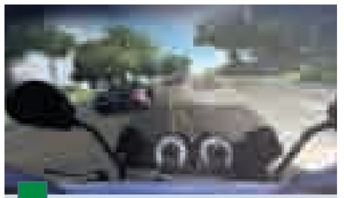
Bei den Hüpfspielen zählt Qualität statt Quantität: Allen voran zeigen die Jump'n'Run-Altmeister Sonic und Mario, wie es geht: Segas Turbo-Igel düst in **Sonic the Hedgehog** für die PS3 und Xbox 360 durch kurvenreiche Levels und katapultiert sich dank genialen Looping-Abschnitten an die Genre-Spitze. Aber da hat Nintendos Schnauzbartträger was dagegen und wehrt sich mit zwei Spielen für zwei Systeme: Die skurrile Genre-Mischung **Super Paper Mario** beschließt die Gamecube-Ära mit 2D-Abschnitten gepaart mit schrägen RPG-Elementen. Ausserdem lassen unsere ersten Spieleindrücke keine Zweifel offen, dass Miyamoto mit **Super Mario Galaxy** für den Wii neue Hüpfmassstäbe setzt.

Jump'n'Run

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Rayman Raving Rabbids	✔		✔	✔		✔	Ubisoft
Sonic the Hedgehog		✔		✔			Sega
Sonic Wildfire						✔	Sega
Super Mario Galaxy						✔	Nintendo
Super Paper Mario					✔		Nintendo
The Legend of Spyro: A New Beginning	✔		✔		✔		Sierra

Rennspiel

Zwar standen PS-Bolzereien bei vielen Herstellern nicht derart im Vordergrund wie in den vergangenen Jahren, dennoch muss virtuellen Rasern nicht Bange sein. Bei **Need for Speed: Carbon** seid Ihr wieder des Nächtens unterwegs, liefert Euch mit gut 50 Karossen gnadenlose Bergrennen und werdet zudem von den Cops gehetzt – klingt nach einer verführerischen Kombination aus "Underground" und "Most Wanted". Während Sega mit **Sega Rally Revo** einen heißen Offroad-Raser loslässt, warten Xbox-360-Rennspieler sehnsüchtig auf **Forza Motorsport 2**. Vom Nachfolger des vielfach unterschätzen "Gran Turismo"-Konkurrenten gab's aber nur einen schicken Trailer zu sehen. **Test Drive Unlimited** hingegen entführt Euch schon bald ins virtuelle Hawaii, wo Online-Rennen mit der ganzen Welt warten. Nicht minder spaßig wird auf dem Wii gerast: **Excite Truck** faszinierte mit neuartiger Lenkmethode und arcadiglastigem Fahrverhalten.



360 Auch Zweiräder dürfen bei "Test Drive Unlimited" auf die Tropenpiste.

Rennspiel

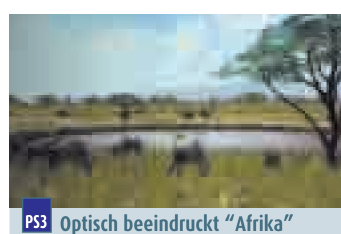
Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
ATV Offroad Fury 4	✔						Sony
Cars	✔		✔		✔		THQ
Colin McRae Rally 2007		✔		✔			Codemasters
Donkey Kong Bongo Blast					✔		Nintendo
Excite Truck						✔	Nintendo
Fatal Inertia		✔					Koei
Formel Eins 06		✔					Sony
Forza Motorsport 2				✔			Microsoft
Full Auto 2: Battlelines		✔					Sega
GTR				✔			10tacle
Motorstorm		✔					Sony
Need for Speed: Carbon		✔		✔			Electronic Arts
Pac-Man World Rally	✔		✔		✔		Namco
Ridge Racer 7		✔					Namco
Sega Rally Revo		✔		✔			Sega
Test Drive Unlimited				✔			Atari
The Fast and the Furious – Tokyo Drift	✔						Namco

Strategie & Simulation

Strategie- und Simulationstitel standen dieses Jahr auf der E3 wahrlich unter keinem guten Konsolen-Stern,. es gab gerade mal eine Handvoll Ankündigungen. Den besten Eindruck gab dabei Rares Stofftier-Knuddelei **Viva Pinata** dank zahlreicher witziger Spielideen ab: Baut tropische Gärten auf, um putzige Tierchen zu versorgen und glücklich zu machen. Das auf der Sony-Pressekonferenz gezeigte **Afrika** für die PS3 war nur in Trailerform zu sehen – optisch macht der Titel dank realistisch dargestellter Flora und Fauna Lust auf mehr. Ein Spielkonzept war aber nicht zu erkennen. Ebenso gab's von der vielversprechenden Katastrophen-Sim **Disaster** für Nintendo Wii nur ein Video zu sehen. Neben der Fortführung von **Fire Emblem** auf Wii zückte zumindest Lucasarts noch einen Titel aus der Hosentasche: **Thrillville.** Die Parksimulation nach "Theme Park"-Vorbild will Besuchern das Gruseln lehren. Dennoch krankt das Genre Strategie an chronischer Unterversorgung.



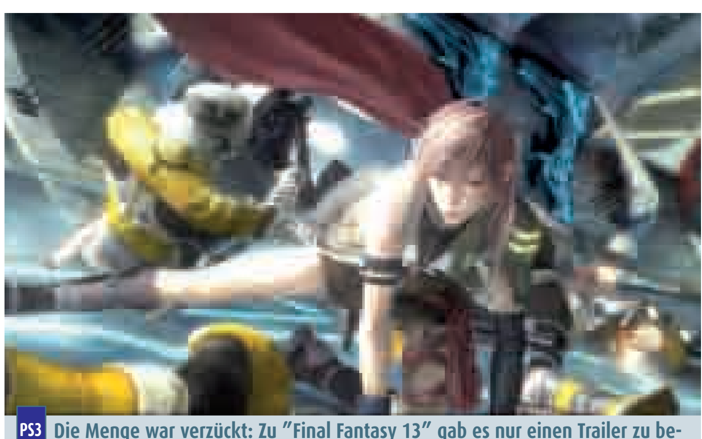
360 Ungewohnt süß: Die Lebenssimulation "Viva Pinata" auf der 360.



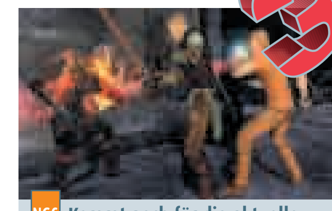
PS3 Optisch beeindruckt "Afrika" bereits – hoffentlich auch spielerisch.

Strategie & Simulation

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Afrika		✔					Rhino
Disaster: Day of Crisis						✔	Nintendo
Fire Emblem						✔	Nintendo
Thrillville	✔		✔				LucasArts
Viva Pinata				✔			Microsoft



PS3 Die Menge war verzückt: Zu "Final Fantasy 13" gab es nur einen Trailer zu bestaunen, trotzdem gehört Square-Enix' Rollenspiel zu den Gewinnern der Messe.



NGC Kommt noch für die aktuelle Generation: Vivendis "Eragon".

360 Microsoft zeigte mit "Mass Effect" ein Rollenspiel gigantischen Ausmaßes.

Rollenspiel & Adventure

Wie immer ist das RPG-Angebot zum Start einer oder mehrerer Konsolen eher verhalten. Wenig kreativ versucht dabei der Traditionshersteller Square-Enix, die Nachfrage mit einer geballten "Final-Fantasy"-Offensive zu stillen: Das kommende **Final Fantasy 13** wird gleich mit zwei parallelen Episode bedacht, von älteren Spielen sind zahllose Ableger für Handheld oder Mobiltelefone angekündigt. Aus dem Um- und Fortsetzungsbrei sticht **Mass Effect** von Bioware heraus: Das westlich orientierte Rollenspiel verbindet genretypische Elemente wie epischen Umfang und ausladende Charakterentwicklung mit der Leichtigkeit eines Third-Person-Shooters. Außerdem steht der Titel in puncto kinoreifer Inszenierung der japanischen Konkurrentz von Square-Enix in nichts nach. Andere Publisher sind weniger mutig: Sega präsentierte mit **Phantasy Star Universe** endlich das lang erwartete Online-Rollenspiel, Peter Molyneux und Lionhead werkeln an einer Fortsetzung zu **Fable**. Erstmals will nun Ubisoft auch einen Teil des Rollenspiel-Kuchens abhaben und hat sich mit Entwickler From Software zusammengetan: **Enchanted Arms** bietet klassisch-japanisches Gameplay in farbenfroher Optik.

Rollenspiel & Adventure

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Baten Kaitos Origins					✔		Nintendo
Blue Dragon				✔			Microsoft
Dawn of Mana	✔						Square-Enix
Elveon		✔		✔			10tacle
Enchanted Arms				✔			Ubisoft
Eragon	✔		✔	✔	✔		Vivendi
Fable 2				✔			Microsoft
Final Fantasy 12	✔						Square-Enix
Final Fantasy 13		✔					Square-Enix
Final Fantasy Versus 13		✔					Square-Enix
Final Fantay Crystal Chronicles – Crystal Bearers						✔	Square-Enix
Mass Effect				✔			Microsoft
Monster Kingdom		✔					Sony
Overlord				✔			Codemasters
Phantasy Star Universe	✔			✔			Sega
Pokémon Mystery Dungeon: Blue/Red Rescue Team					✔		Nintendo
Valkyrie Profile 2: Silmeria	✔						Square-Enix



Wii Schwitzem auf dem Wii: Bei "Wii Sports: Tennis" und "Tony Hawk's Downhill Jam" (oben) geht's rund.

Sportspiel

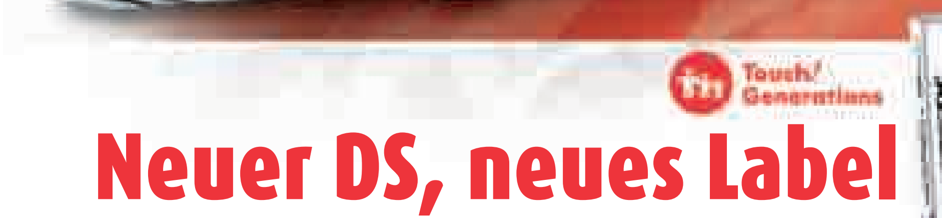
Sportlich ging's auf der E3 zu: Dass es um die Versoftung der Deutschen liebster Sportart auch in Zukunft blendend bestellt ist, lest Ihr am besten in unserem ausführlichen **Pro Evolution Soccer 6**-Bericht in der Preview-Sektion nach – sicherlich wird auch Gigant Electronic Arts seine Kicker wieder auf allen Plattformen loslassen. Weniger im Vordergrund steht der Simulationsaspekt bei Tecmo: Im zweiten Teil der Fleischbeschau **Dead or Alive: Xtreme** stehen einmal mehr die knackigen Mädels im Vordergrund – ein Golfspiel für Wii haben die Japaner zusätzlich in der Mache. Altmeister Tony will's nochmal wissen: Gleich zwei Rollbrett-Titel erwarten Skater-Fans in diesem Jahr. Der weiße Sport – im echten Leben in der Gunst der Zuseher eher auf den hinteren Plätzen – wird auf allen NextGen-Systemen zelebriert: Sei es in **Virtua Tennis 3** für Xbox 360 und PS3 in schickem HDTV-Look oder auf Nintendos Bewegungskonsole in **Wii Sports**. Neben Tennis animieren hier Baseball und Golf phlegmatische Zocker zu wilden Hampeleien – dank intuitiver Steuerung, bunter Klötzenoptik und simplem Spielablauf definitiv massenmarkttauglich.



360 Ein Hitgarant: "Virtua Tennis 3" überzeugte mit klasse Spielbarkeit.

Sportspiel

Name	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Wii	Hersteller
Dead or Alive Xtreme 2				✔			Tecmo
Football Manager 2007		✔		✔			Sega
Hot Shots Golf 5		✔					Sony
Madden NFL 07	✔	✔	✔	✔	✔	✔	Electronic Arts
NBA 2K7	✔	✔	✔	✔			Take 2
NBA Live 07	✔	✔		✔			Electronic Arts
NHL 2K7	✔	✔	✔	✔			Take 2
Pro Evolution Soccer 6	✔	✔	✔	✔		✔	Konami
Real World Golf 2	✔						Valcon
Super Swing Golf Pangya						✔	Tecmo
Tiger Woods PGA Tour 07		✔		✔			Electronic Arts
Tony Hawk's Downhill Jam						✔	Activision
Tony Hawk's Project 8	✔	✔	✔	✔			Activision
Virtua Tennis 3		✔		✔			Sega
Wii Sports						✔	Nintendo



Neuer DS, neues Label

Früher als erwartet kommen europäische Zocker in den Genuss des DS Lite. Seit dem 23 Juni ist die schlanke Handheldversion in den beiden Farbvarianten weiß und schwarz für 149,99 Euro erhältlich. In Japan und Amerika entwickelte sich das schmucke Gerät schnell zum Verkaufsschlager: So gingen in den USA an den ersten beiden Verkaufstagen 136.500 Einheiten des DS Lite über den Ladentisch, wie die Nachrichtenagentur Reuters meldet. Das alte Modell wird dadurch voerst nicht überflüssig, sondern ist weiterhin zum Preis von 129 Euro im Handel erhältlich. Passend zum Thema führt Nintendo ein neues Label ein: Unter der Marke "Touch! Generation" fasst der Konsolenhersteller Eigenentwicklungen wie "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging", "Nintendogs" oder "Tetris DS" zusammen. Nur Spiele, die unabhängig von Genre-Vorlieben, Alter und Geschlecht jeden Geschmack treffen, sollen mit dem leicht erkennbaren Logo versehen werden.

AM RANDE

+++Edelzubehör: Unter dem Label 'PlayStation Signature' (www.playstation.com/signature/) wird Sony hochwertiges Zubehör für PS2 und PSP sowie Accessoires wie Uhren, Taschen und T-Shirts in Japan vertreiben. **+++Mario im Museum:** Vom 4. Juni bis 19. November zeigt das Landesmuseum Koblenz die Ausstellung "Nintendo: Vom Kartenspiel zum Game Boy." Im Rahmen der "Feel Nintendo 2006"-Tour hält auch der Nintendo-Truck am 23. Juli vor dem Museum auf der Festung Ehrenbreitstein. **+++Ein Herz für Tiere:** Die Tierschutz-Organisation PETA hat das DS-Spiel "Nintendogs" als bestes tierfreundliches Videospiel ausgezeichnet. Nach Ansicht von PETA vermittelt das Spiel eine gute Vorstellung davon, was es heißt, sich um ein echtes Hundebaby zu kümmern. **+++Kojima-Tagebuch:** Unter www.konami.jp/kojima_pro/showmaybe/ finden Interessierte das von Kojima Productions für die E3 produzierte Magazin "Show Maybe?". **+++Dschungelcamp:** Ubisoft hat mit Touchstone Television einen Lizenzvertrag für die Umsetzung der TV-Serie "Lost" beschlossen. Das Spiel soll 2007 für Konsole, Handheld und PC erscheinen. **+++Kaufrausch:** Der englische Entwickler Rebellion hat das ehemalige "Tomb Raider"-Team Core Design aufgekauft. Jedoch wechseln nur die Mitarbeiter zum neuen Arbeitgeber, der Name Core Design Studio bleibt Eigentum von Eidos. Zuvor hatte Rebellion bereits das Empire-Interactive-Studio Strangelite ("Starship Troopers", PC) übernommen. **+++ Atari verringert Verlust:** Im vierten Quartal des abgelaufenen Geschäftsjahres konnte Atari seinen Verlust auf 3,4 Mio Euro beschränken. Dennoch beträgt das jährliche Minus 53 Mio Euro. Für 2007 will sich der Publisher verstärkt neuen Franchises, namhaften Filmumsetzungen, Online-Produkten und Handheldspielen widmen.

Wii Gerüchteküche



Seit der Vorstellung des Nintendo Wii auf der E3 kommt die Online-Gemeinde nicht zur Ruhe. Fast wöchentlich tauchen immer neue Gerüchte um Veröffentlichungsdatum, Preis und Controllerkonfiguration im Netz auf. Doch wieviel Wahrheit steckt hinter den Meldungen?

1. Wii erscheint im Oktober

Auch wenn einige Online-Händler und Publisher Wii-Hard- und Software mit einem Release für Oktober listen, hält Nintendo weiterhin am vagen offiziellen Termin 4. Quartal fest. Nach der Games Convention im August will der Hersteller jedoch neue Angaben liefern.

2. Wii kostet maximal 25.000 Yen bzw. 250 Dollar

Unter Berufung auf Nintendos Senior Managing Director schreibt die japanische Zeitschrift Famitsu, Wii würde in Japan höchstens 25.000 Yen (ca. 173 Euro) kosten. Für Europa halten wir aufgrund dieser Aussage einen Preis von psychologischen wichtigen 199 Euro für realistisch. Diesen hat Nintendo Deutschland auf Nachfrage weder bestätigt noch dementiert.

3. Wii-Controller nicht final

Die japanische Famitsu will von Stardesigner Shigeru Miyamoto erfahren haben, dass Nintendo noch an der Anordnung von Tasten und Knöpfen für die Wii-Fernbedienung feilt. Das ist nicht ungewöhnlich, wurde doch schon bei früheren Nintendo-Geräten (man denke beispielsweise an den GBA SP) bis zum Schluss am Design gearbeitet.





NACHSPIEL

EBBE AUF DEM MARKTPLATZ

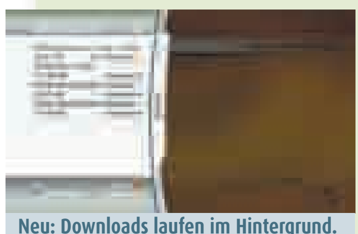
Ich bin ein großer Fan von der Xbox Live Arcade: Microsofts Konzept, kurzweilige kleine Spiele für wenig Geld zum Download anzubieten, ist einfach großartig und schon allein wegen "Geometry Wars" nicht von der Xbox 360 wegzudenken. Und die verheißungsvollen Ankündigungen während der E3 klingen verlockend: Über 100 Entwickler basteln an neuen Titeln, darunter nicht zuletzt eine Reihe feiner Retro-Klassiker und "Lumines Live". Eigentlich alles in Butter, nur – wo bleibt der Nachschub? Seit Monaten warten Arcade-Freunde auf spannende Veröffentlichungen, doch außer dem (zugegeben spaßigen) "Uno" tut sich kaum etwas – selbst das "Street Fighter 2"-Update wird monatlich immer wieder verschoben. Was haben wir davon, wenn womöglich an Weihnachten eine ganze Welle an Titeln kommt, wo es dann doch auch im Vollpreissegment potentielle Hits in Masse gibt? Gerade im Sommerloch wäre Nachschub angesagt – also, Microsoft, gönnt uns jetzt mehr Arcade-Spaß!

Techniktalk mit Sony

Nicht nur Nintendo ist mit seiner neuer Konsole permanent in den News vertreten: In einem Interview mit der japanischen Online-Seite PC Impress Watch plauderte Sony Computer Entertainment President Ken Kutaragi über einige interessante technische Merkmale der PS3: Kutaragi erwartet, dass die Strukturgröße des Cellchips von bisher 90 Nanometer auf 65 Nanometer im nächsten Jahr reduziert wird. Erst dann könnte Sony über eine Preissenkung der PS3 nachdenken. Interpretationen lässt Kutaragi auch im Bezug auf die Stromversorgung zu: So sprach der Sony-Chef von Platzproblemen bei der Unterbringung der Kühlung, was womöglich zu einem externen Netzteil führen könnte. Als Ente erwies sich dagegen das Gerücht, Sony würde die Abwärtskompatibilität der PS3 durch eine Hard- statt Software-Lösung erreichen. PS2-Spiele werden wie vorgesehen mittels eines Emulators abspielfähig sein.



Updates für Xbox 360



Neu: Downloads laufen im Hintergrund.

Seit dem 6. Juni können sich Xbox-360-Besitzer über Xbox Live ein neues Update herunterladen. Das bisher größte Update umfasst mehr als 125 neue Funktionen und Verbesserungen: Unter anderem ermöglicht ein Download-Manager das Herunterladen von Inhalten während des Zockens. Außerdem bekommt das Marktplatz-Menü ein Facelifting verpasst. Annehmlichkeiten bringt das Update beim Abspielen von Musik und Video: Künftig werden Lieder nicht mehr während dem Wechsel von DVDs unterbrochen. Die Wiedergabe von Filmen kann dank Bookmark-Funktion nun an beliebiger Stelle unterbrochen und fortgesetzt werden. Unabhängig davon wurde die Liste der abwärts kompatiblen Spiele für die Xbox 360 um 20 Titel erweitert: Prominente Xbox-Spiele, die nun auf der Konsole laufen, sind u.a. "Doom 3" und "Ralli-Sport Challenge".

Hackerangriff auf Xbox 360

Bereits vor einigen Wochen haben Hacker die DVD-Laufwerks-Firmware der Xbox 360 geknackt und so das Abspielen von Raubkopien ohne Modchip ermöglicht. Jetzt meldet das Hacker-Team Devil 360, einen funktionierenden Modchip für die Konsole entwickelt zu haben. Dieser soll illegal das Sicherheitssystem der Xbox 360 aushebeln und sowohl Raubkopien, regionfremden Spielen und Homebrew-Software Tür und Tor öffnen. Doch die Skepsis über den Wahrheitsgehalt der Meldung ist groß, weshalb Devil 360 Prototypen an Szene-Websites verschicken will. Bereits am 6.6.2006 sollte der Modchip auf der Internetseite präsentiert werden. Bislang blieb Devil 360 den Nachweis auf eine funktionierende Konsolenmodifikation schuldig.

Bye Bye, Bill!

Firmengründer und Xbox-Initiator Bill Gates hat seinen Rücktritt aus dem Tagesgeschäft der Konzernführung angekündigt. Bis Juli 2008 wird sich der reichste Mann der Welt (Vermögen: 50 Milliarden Dollar) schrittweise zurückziehen und danach nur noch als Aufsichtsratsvorsitzender und Berater fungieren. Die gewonnene Zeit will Gates in die mit seiner Frau gegründete Bill & Melinda Gates Foundation investieren. Die Stiftung fördert Gesundheits- und Ausbildungsprojekte in der dritten Welt und unterstützt die Allianz für Impfstoffe.

Suchmaschine für Spieler

Wer Infos rund um Video- und PC-Spiele sucht, wählt wazap.de. Die Suchmaschine der Gamez.de-Gründer Andreas Rührig und Timo Meyer konzentriert sich ausschließlich auf den Spielebereich und filtert anders als Google nur relevante Informationen und keine Werbeseiten. Die Datenbank mit Durchschnittswertungen wird von der 25-köpfigen Redaktion stets gepflegt.

Amiga-Musik modern: "Immortal 3"-CD im Handel

Nach mehreren Jahren Arbeit ist es vollbracht: Seit Mitte Juni ist "Immortal 3" erhältlich und sorgt für ein Novum in der Retromusik-Szene (über die Ihr in MAN!AC 11/05 mehr lesen könnt) – erstmals füllen die professionell auf den Stand der Zeit gebrachten Klänge zwei CDs auf einmal. Wieder haben sich zahlreiche Originalkomponisten, darunter der Factor-5-Starmusikus Chris Hülsbeck, an die Mischpulte gesetzt und ihre populären Amiga-Songs neu arrangiert.

Zum feierlichen Anlass verlost MAN!AC drei Exemplare von "Immortal 3" sowie sieben Mal den Vorgänger "Immortal 2". Das Besondere: Alle Scheiben werden von Chris Hülsbeck signiert!

Schickt einfach eine Postkarte an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag GmbH · Stichwort: Freundin
Wallbergstr. 10 · 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. August 2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Wer nicht warten oder sich auf das Glück verlassen will, bestellt die hörenswerten Alben bei den Webseiten **www.synsoniq.de** oder **www.c64audio.com**.



Steambot Chronicles

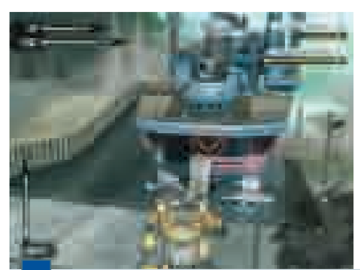
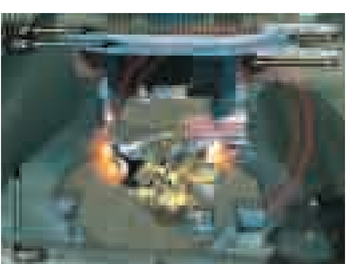
Die Vorliebe der Japaner für zweibeinige und bis zu den Antennen waffenstarrende Stahlmonster ist hinlänglich bekannt: Ob "Gundam", "Neon Genesis Evangelion" oder "Rahxephon" – im Anime- und Manga-Kosmos wimmelt es nur so vor Mechs. In unserer europäischen Videospielwelt machen sich die humanoiden Vehikel dagegen erstaunlich rar: Titel wie Hideo Kojimas "Zone of the Enders" oder die ebenfalls vom Mech-Virus infizierte "Xenosaga"-Rollenspielwelt stellen rühmliche Ausnahmen dar – die meisten anderen Sparten-Vertreter sind schlicht zu speziell oder mies, um den Sprung in den Westen zu schaffen. Umso erfreulicher, dass ausgerechnet Action-Urgestein Irem (u.a. "R-Type") die Nische bereichert: In seinen "Steambot Chronicles" verbindet der japanische Traditions-Entwickler die bei fernöstlichen Abenteuern so beliebte Dampfmaschinen-Ära mit urigen, Mech-ähnlichen Vehikeln: 'Trotmobile' nennt Irem die drollige Antwort aufs Automobil, die wie eine Kreuzung aus Oldtimer-Cabrio und zweibeiniger Kampfmaschine anmutet.

Milcheisbubi

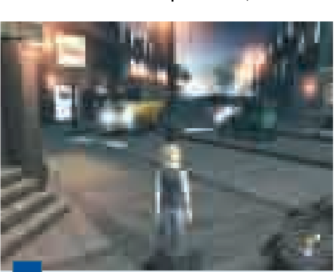
An Bord des Mini-Mechs: der jüngst an den Strand gespülte Manga-Bubi Vanilla und – zumindest zeitweise – die Pop-Sängeirn Connie. Gemeinsam bereist man eine ins frühe Industrie-Zeitalter versetzte Fantasy-Welt, stellt sich in Stadt, Land und Fluss nach Action-Adventure-Art randalierenden Trotmobile-Gangs und bemüht sich nach Kräften, Vanillas Gedächtnis aufzufrischen – denn seit dem Schiffsunglück hat der brave Kerl einen Sprung in der Schüssel.

Höchste Zeit also für Vanilla, die komplexe Steuerung seines marschierenden Untersatzes zu verinnerlichen: Wie bei den großen Kollegen von der "Mechwarrior"- und Panzer-Front kontrolliert Ihr mit jedem Analog-Stick ein Bein. Will heißen: Wollt Ihr geradewegs in eine Richtung, müsst Ihr beide Steuerknüppel gleich ausrichten – sonst beschreibt Ihr eine Kurve oder dreht Euch auf der Stelle. Für diese Sorte Spiel fast schon selbstverständlich: Umfangreiche Auslagen in der örtlichen Mecha-Werkstatt laden dazu ein, Euer Vehikel nicht nur zu reparieren, sondern außerdem Körperteil für Körperteil hochzurüsten und so den verbeulten Greifarm gegen Schwert, Wumme oder Schild auszutauschen.

Leider ist die famose Aufrüst-Option der einzige echte Motivator im sonst eher tristen Piloten-Alltag: Fantasievoll gestaltete, riesenhafte Bossgegner, kurzweilige Musik-Spielchen und die knuffige Story machen zwar Lust auf mehr, werden aber allesamt von der sperrigen Trotmobile-Steuerung sabotiert. Während enge Passagen, schmale Brücken, Stege und nicht zuletzt eine oft vielköpfige Gegnerschar geradezu nach einer sensiblen und pixelgenauen Adventure-Steuerung schreien, bietet man Euch stattdessen die Kontrolle eines behäbigen Kolosses: gewöhnlich nur geeignet, um damit über weitläufige Schlachtfelder ohne nennenswerte Hindernisse zu manövrieren. Ein Fehlgriff, der allein mit Engelsgeduld einigermaßen in den Griff zu kriegen ist und aus dem sonst interessanten Dampfmaschinen-Abenteuer leider nur dritte Wahl macht. *rb*

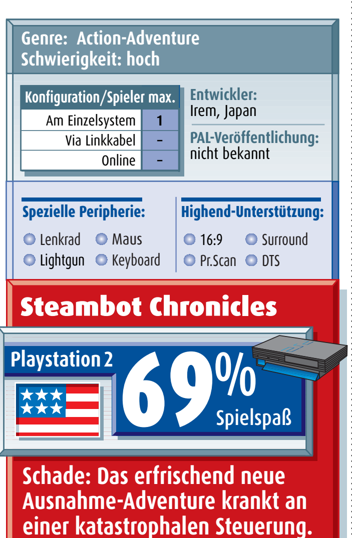
PS2 "Panik, ein Endgegner!" Die widerspenstige Steuerung lässt Boss-Begegnungen meist im Chaos enden – Ausweichmanöver sind zunächst fast unmöglich.



PS2 Zu Fuß ganz der Otto-Normal-Held: linker Stick Figur steuern, rechter Stick Kamera ausrichten – fertig.



PS2 Nervenzerreißprobe: Dieser Obermotz besteht aus vielen, aneinander gekoppelten Plattformen. Springt von einer zur anderen, um die Motoren zu demolieren.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Irem, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Steambot Chronicles
Playstation 2
69% Spielspaß

Schade: Das erfrischend neue Ausnahme-Adventure krankt an einer katastrophalen Steuerung.

COMING NOW...

in USA

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Backyard Baseball 2007	Atari	Sportspiel	unwahrscheinlich
Barnyard	THQ	Jump'n'Run	sicher
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	realistisch
Super Dragon Ball Z	Bandai	Beat'em-Up	realistisch
NCAA Football 07	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Painkiller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	realistisch
Lord of the Rings: Battle for M. 2	Electronic Arts	Strategie	sicher
Prey	Take 2	Ego-Shooter	sicher
Monster House	THQ	Action-Adventure	sicher
The Ant Bully	Midway	Jump'n'Run	sicher

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dance Factory	Codemasters	Musikspiel	sicher
Disgaea 2	Atlus	Strategie	realistisch
King of Fighters 2006	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
The Fast & the Furious	Namco	Rennspiel	realistisch
Madden NFL 07	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
World Tour Golf	South Peak	Sportspiel	unwahrscheinlich
Enchanted Arms	Ubisoft	Rollenspiel	sicher
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	sicher
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	sicher
One Piece Grand Adventure	Bandai	Beat'em-Up	realistisch

in JAPAN

JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Jump'n'Run	realistisch
Metal Slug 6	SNK Playmore	Action	realistisch
Persona 3	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Xenosaga Episode 3	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Bullet Witch	AQ Interactive	Action	unwahrscheinlich
Shutokou Battle X	Genki	Rennspiel	realistisch

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Growlanser 5: Generations	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
Wizardry Gaiden: Prisoners of..	Taito	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Wrestle Angel: Survivor	Success	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Bomberman: Act Zero	Hudson	Action	realistisch
Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

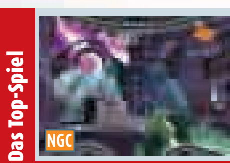
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

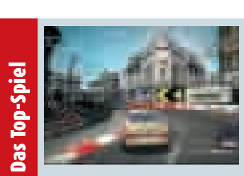
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	92%	05/06
3	Top Spin 2	91%	05/06
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
7	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	05/06
9	Amped 3	89%	01/06
10	Ridge Racer 6	88%	01/06

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Guitar Hero
Haut in die Saiten wie ein Profi: Der Musikspiel-Knüller brilliert mit Gitarrencontroller.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Guitar Hero	90%	06/06
2	We Love Katamari	87%	03/06
3	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 3	82%	04/06
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Burnout Revenge** **Hersteller:** Electronic Arts Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Splinter Cell Chaos Theory** **Hersteller:** Ubisoft Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.	**Half-Life 2** **Hersteller:** Valve/Electronic Arts Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.
Gamecube	**Resident Evil 4 (dt.)** **Hersteller:** Capcom So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.	**Medal of Honor: Frontline** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Das Top-Spiel

XB

Half-Life 2
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Ego-Shooter

Playstation 2

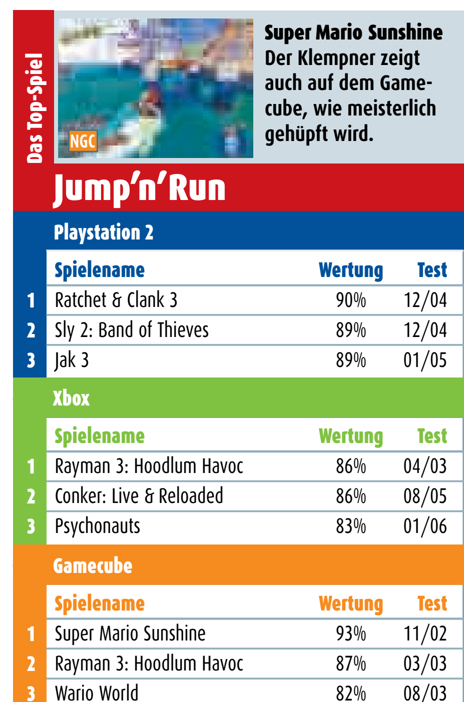
	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Black	88%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05



Das Top-Spiel

NGC

Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Das Top-Spiel

PS2

Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Rennspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

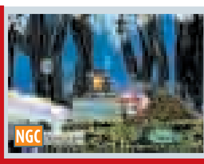
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	05/06
2	Final Fantasy 10	88%	06/02
3	Flucht von Monkey Island	86%	08/01

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Das Top-Spiel

PS2 XB

Pro Evolution Soccer 5
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Sportspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

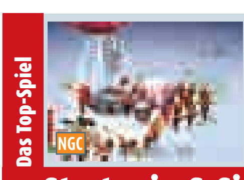
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	86%	04/06
2	Die Sims 2	86%	12/05
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Gamecube

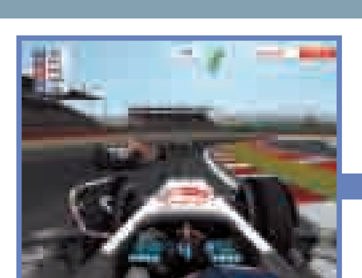
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05



NEUERSCHEINUNGEN JULI

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juli
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	28. Juli
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	27. Juli
Digital Devil Saga	Midas	Rollenspiel	21. Juli
Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow	Ubisoft	Action	27. Juli
Forbidden Siren 2	Sony	Action-Adventure	5. Juli
Formel Eins 2006	Sony	Rennspiel	19. Juli
Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Beat'em-Up	7. Juli
WWII: Battle over Europe	Midas	Simulation	28. Juli



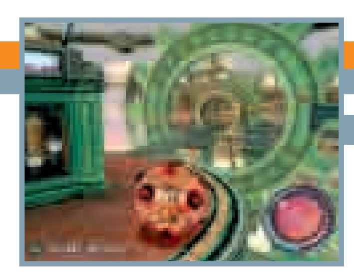
Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juli
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	28. Juli
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	3. Juli
King of Fighters Maximum Impact - Maniax	SNK	Action	3. Juli
Metal Slug 5	SNK	Action	3. Juli
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	3. Juli



Xbox 360

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Chromehounds	Sega	Action	7. Juli
Herr der Ringe, Der: Schlacht um Mittelerde	Electronic Arts	Strategie	13. Juli
Prey	Take 2	Ego-Shooter	Juli



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juli
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	21. Juli

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ace Combat: The Belkan War	Namco	Simulation	4. Quartal
B-Boy	Sony	Tanzspiel	3. Quartal
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
BDFL Manager 2007	Codemasters	Simulation	September
Buzz! Das Sport Quiz	Sony	Denken	3. Quartal
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Cars	THQ	Rennspiel	September
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	2006
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	3. Quartal
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Destroy all Humans 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
EyeToy: Kinetic Combat	Sony	Geschicklichkeit	2006
EyeToy: Play Sports	Sony	Geschicklichkeit	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal 2007
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
God Hand	Capcom	Action	Februar 2007
God of War 2	Sony	Action	4. Quartal
Guitar Hero 2	Red Octane	Musikspiel	4. Quartal
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	September
Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Lemmings	Sony	Geschicklichkeit	3. Quartal
Let's Make a Soccer Team	Sega	Managersimulation	August
Madden NFL 2007	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	2006
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2007
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
Okami	Capcom	Action-Adventure	Februar 2007
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sportspiel	3. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2006
Reservoir Dogs	Eidos	Action	3. Quartal
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	2007
Scarface	Vivendi	Action	4. Quartal
Shinobido: Weg des Ninja	Sony	Action	September
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
SpyHunter: Nowhere to Run	Midway	Action	3. Quartal
Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	3. Quartal
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	5. Oktober
The Barnyard	THQ	Action-Adventure	September
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	2006
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Weiße Hai, Der	Majesco	Action	August
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	September
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	November

Xiaolin Showdown	Konami	Action	November
Yakuza	Sega	Action-Adventure	September

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Battlestations:			
Midway	SCi	Strategie	2006
Cars	THQ	Rennspiel	Spetember
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	2006
Destroy all Humans 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Legend of Spyro:			
A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Madden NFL 2007	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Marvel			
Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
Need for Speed			
Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2007
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Painkilller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	2006
Reservoir Dogs	Eidos	Action	3. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	4. Quartal
Splinter Cell			
Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	2006
Weiße Hai, Der	Majesco	Action	August
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2007
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Battlestations:			
Midway	SCi	Strategie	2006
BDFL Manager 2007	Codemasters	Simulation	September
BioShock	Take 2	Action-Adventure	1. Quartal 07
Bomberman	Konami	Geschicklichkeit	3. Quartal
Brothers in Arms			
Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2006
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	2007
Colin McRae Rally 07	Codemasters	Rennspiel	2007
Crackdown	Microsoft	Action	2006
Dance Dance			
Revolution Universe	Konami	Tanzspiel	2007
Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2006
Dead or Alive Xtreme	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
Dead Rising	Capcom	Action	15. September
Enchanted Arms	Ubisoft	Rollenspiel	September
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter	4. Quartal
Football Manager 07	Sega	Managersimulation	4. Quartal
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	4. Quartal
Frontlines:			
Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Golden Axe	Sega	Action	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	2007
GTR	THQ	Rennspiel	1. Quartal 2007
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Action	2007
Indiana Jones	Lucas Arts	Action-Adventure	2007
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Just Cause	Eidos	Action	3. Quartal
Lost Planet	Capcom	Action	4. Quartal
Madden NFL 2007	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Marvel			
Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal
Medal of Honor:			
Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Monster Madness	Artificial Studios	Action	2006
Naruto	Ubisoft	Action	2007
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
NBA Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Need for Speed			
Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2007
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	2007
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Overlord	Codemasters	Abenteuer	2007
Phantasy Star			
Universe	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sportspiel	3. Quartal
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
Rayman			
Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	2006
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Saints Row	THQ	Action	3. Quartal
Sega Rally Revo	Sega	Rennspiel	1. Quartal 2007
Shadowrun	Microsoft	Action	2007
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Spider-Man 3	Activision	Action	2007
Splinter Cell			
Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Star Trek: Legacy	Bethesda	Action	2006
Stranglehold	Midway	Action	4. Quartal
Stuntman 2	Atari	Rennspiel	2007
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	September
Tiger Woods			
PGA Tour 07	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	September
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	2006
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Unreal Tournament			
2007	Midway	Ego-Shooter	2006
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	1. Quartal 2007
Viva Pinata	Microsoft	Aufbausimulation	4. Quartal
World Snooker			
Championship 2007	Sega	Sportspiel	September
WWE SmackDown vs.			
Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	November

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Avatar:			
The Legend of Aang	THQ	Action-Adventure	März 2007
Cars	THQ	Rennspiel	September
DK Bongo Blast	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Quartal
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Legend of Spyro:			
A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Legend of Zelda, The:			
Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Madden NFL 2007	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Pac-Man World Rally	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Splinter Cell			
Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	4. Quartal
The Barnyard	THQ	Action-Adventure	September

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	SingStar Rocks	Sony
3.	Dragon Quest: Die Reise des...	Square-Enix
4.	Buzz! Das große Quiz	Sony
5.	FIFA Street 2	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft
3.	FIFA Street 2	Electronic Arts
4.	Tomb Raider: Legend	Eidos
5.	Der Pate	Electronic Arts

Xbox 360

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
3.	Rockstar Games präs. Tischtennis	Take 2
4.	Hitman: Blood Money	Eidos
5.	Ghost Recon Adv. Warfighter	Ubisoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts
2.	FIFA Street 2	Electronic Arts
3.	Mario Smash Football	Nintendo
4.	Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi
5.	Sonic Riders	Sega

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
2.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
3.	Brain Training	Nintendo	NDS
4.	Metroid Prime Hunters	Nintendo	NDS
5.	World Soccer W. Eleven 10	Konami	PS2
6.	Tetris DS	Nintendo	NDS
7.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
8.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS
9.	Jikkyou Powerful Major L.	Konami	PS2
10.	Dragon Quest & Final F.	Square-Enix	PSP

	Spielename	Hersteller	System:
1.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
2.	Kingdom Hearts 2	Square-Enix	PS2
3.	Ghost Recon Adv. Warf.	Ubisoft	360
4.	Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	360
5.	Guitar Hero	Red Octane	PS2
6.	Fight Night Round 3	Electronic Arts	360
7.	MLB '06: The Show	Sony	PS2
8.	Battlefield 2: Modern C.	Electronic Arts	360
9.	Major League Baseb. 2K6	Take 2	360
10.	X-Men: The Official Game	Activision	360





Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo DS
New Super Mario Bros.	Nintendo DS
Pro Evolution Soccer 6	Playstation 2

sieht zurzeit:
Metal – A Headbanger's Journey (DVD)

hört zurzeit:
Lostprophets – Liberation Transmission

Raphael Fiore

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Capcom Classics Coll. Remixed	PSP
New Super Mario Bros.	Nintendo DS
Pro Evolution Soccer 6	Playstation 2

sieht zurzeit:
Fußball-WM

hört zurzeit:
Fangesänge im Olympiapark München

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

LocoRoco	Sony PSP
Magnetica	Nintendo DS
Test Drive Unlimited	Xbox 360

sieht zurzeit:
Boston Legal – Season 1 (DVD)

hört zurzeit:
Immortal 3 (CD)

Thomas Stuchlik





SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Xbox 360
Formel Eins 2006	Playstation 2
LocoRoco	PSP

sieht zurzeit:
Die Fantastischen Vier – Live

schleppt zurzeit:
viel zu viele Umzugskartons

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: Rüpel-Spiele, So funktioniert 3D-Grafik **Next Level:** HDMI – Schnittstelle der Zukunft **Web-Tipp:** Kostenlose Flash-Spiele **Retro:** Pixel-Bosse – Level 5 **Retro-Anzeige:** 007 – Tomorrow Never Dies



OHNE ANSTAND UND SITTE

Rüpel-Spiele: virtuell mal so richtig die Sau rauslassen

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

JETZT WIRD'S WÜST UND EKLIG: SELBST DIE FREUNDLICHSTEN VIDEOSPIELHELDEN BENEHMEN SICH SCHON MAL DANEBEN!

OHNE ANSTAND

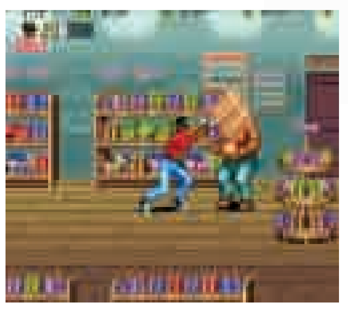


>>I Wer genüsslich seine Rotzpopel lutscht, demonstrativ Passanten anfurzt oder einfach mal so zum Spaß öffentliche Einrichtungen demoliert, macht sich schnell unbeliebt: Schlechte Kinderstube und anzügliches Verhalten kommen in der Öffentlichkeit nicht gut an und können in Härtefällen sogar ein strafrechtliches Nachspiel haben. Spielt deshalb besser gleich in virtuellen Welten, wenn Ihr den inneren Schweinehund rauslassen wollt! Denn hier dürft Ihr Euch nach Herzenslust austoben und braucht keine realen Konsequenzen fürchten. Aber nicht nur in rüpelhaften Spielen wird die Etikette verletzt, selbst renommierte Spielfiguren wie Nintendo-Dino Yoshi, Top-Spion Snake und die Sims benehmen sich schon mal daneben: Ist ja auch nicht verwunderlich, schließlich stehen die Helden rund um die Uhr vor der Kamera. Trotzdem wollen wir Euch ihre Fehltritte nicht vorenthalten: MAN!AC spielt den Sittenwächter!

Wer sich erwischen lässt, muss Strafarbeiten schreiben: In "Skool Daze" (Spectrum) ballert Ihr mit der Steinschleuder auf die Mitschüler.

Verdächtig ruhig geworden ist es um Rockstars "Bully": Der Rüpel mischt seine Klassenkameraden auf, heckt allerlei Streiche aus und versucht damit, die Mädels zu beeindrucken.






Mangels Details sind 8-Bit-Randale wie die der "Bad Dudes" (links) weniger spektakulär: Die Umgebung zerlegen und zu unfairen Waffen greifen dürft Ihr vor allem in 16-Bit-Keilereien wie "Final Fight" (2.v.l.), "Vendetta" (2.v.r.) und "Streets of Rage" (rechts).

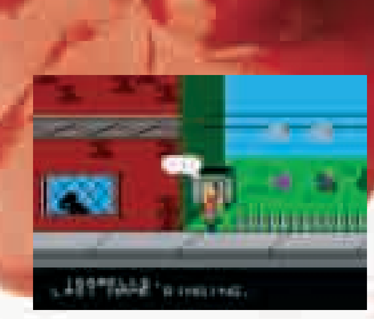
UND SITTE

Die große Randale

Ihr habt die Nase gestrichen voll und wollt mal so richtig aufräumen? Dann sind Prügelscroller Eure erste Wahl: Hier marschiert Ihr stinksauer durch finstere Hinterhöfe und verwegene U-Bahn-Stationen und mischt alles auf, was Euch über den Weg läuft. Dabei dürft Ihr meist auch die Einrichtung demolieren, Gangster durch Schaufenster und Regale schleudern und zu fiesen Waffen wie Motorradkette und Brechstange greifen. Frühe Vertreter aus den 80er-Jahren wie Mattels "Bad Street Brawler" und Data Easts "Bad Dudes" (beide NES) protzen zwar oft mit unheilvollem Namen, bieten aber nur mäßige Spieltiefe. Mit Capcoms "Final Fight" und Segas "Streets of Rage" für 16-Bit-Konsolen kommt richtig Schwung in die Keilereien, zumal dann auch im Team randaliert werden kann. Bis zu vier Spielhallenfans drängen sich vor Konamis "Vendetta"-Automaten, der 1991 mit massig interaktivem Inventar einen knüppelharten Bandenkrieg entfacht: Hier geht alles zu Bruch! Auf aktuellen Konsolen kommen Prügelscroller natürlich in 3D und noch umfangreicher daher: In "Final Fight Streetwise" (MAN!AC 05/06) spendiert Capcom seinen Schlägern z.B. eine Trainingshalle, in der sie neue Attacken lernen. Selbst der Schulhof kann zum Schauplatz wüster Auseinandersetzungen werden: Rockstars "Bully" legt sich eventuell Ende des Jahres auf PS2 und Xbox mit den miesesten Schülern der Bullworth Academy an – derzeit gibt es für die Internats-Sause allerdings offiziell noch keinen Termin.

Lass die Sau raus!

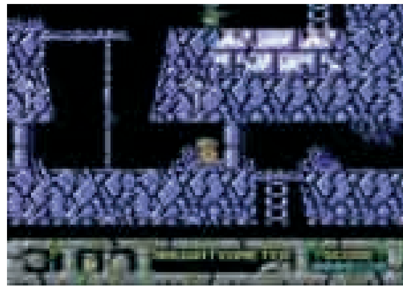
Neu ist das Spielprinzip allerdings nicht, denn schon Mitte der 80er-Jahre machte Microsphere auf Heimcomputern schlechtes Benehmen in der Schule zum Kult: Schüler Eric will in "Skool Daze" den Tresor mit den Prüfungsergebissen knacken. Dazu braucht er vier Codes, die er dem Personal abnimmt: Auf drei Stockwerken treibt er mit Steinschleuder und Sprüngen sein Unwesen, dann nimmt er die Lehrer selbst aufs Korn - wenn Eric sie K.o. schießt, verraten sie die Zahlen. Dabei darf er nur hinter dem Rücken von Schulrowdys und dem Lehr-Kollegium agieren, sonst setzt es Hiebe und Strafarbeiten! Noch frecher ist ein Jahr später Baby "Jack the Nipper", das seine Mitmenschen einfach nur zur Weißglut bringen will. Um die Stadt auf den Kopf zu stellen, ist ihm jedes Mittel recht: Er klaut Ausrüstung wie Batterie und Rohr, um daraus Erbsenkanone und Fallen zu basteln. So lässt er z.B. alle Computer eines Ladens explodieren und erschreckt Katzen, bis sie sich übergeben. Die niederträchtigen Streiche werden mit dem Naughtymeter gemessen, das Ihr im Laufe des Abenteuers füllt: Die vielen innovativen Rätselgemeinheiten bringen Euch auch heute noch zum Schmunzeln! Der berühmteste Schlingel und König aller Schandtaten ist natürlich Bart Simpson, dessen legendäre Streiche Ihr in einigen Abenteuern nachspielt: In "The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants" (NES und Master System) schnappt Ihr in den Straßen von Springfield den Aliens allerlei Gegenstände vor der Nase weg, um den Bau der Todesmaschine zu verhindern. Das klappt nur mit jeder Menge Unfug, denn freiwillig rücken die Einwohner ihre Kostbarkeiten nicht heraus: So nervt Ihr etwa Moe mit Scherztelefonaten, bis er seine Bar verlässt – jetzt könnt Ihr sie durchstöbern! Richtig eklig ist dagegen der Hüpfheld "Boogerman" auf SNES und Mega Drive, der seine Feinde mit grünen Rotzpopeln bewirft und ihnen schamlos in die Visage rülpst: Dabei machen nicht nur die detaillier- >>>



Barts berühmte Telefonscherze locken Barkeeper Moe aus der Kneipe: „The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants" (NES, 1991).



Ein außergewöhnlich widerlicher Held ist "Boogerman" (SNES), der seine Gegner mit Rülpsern, Furzen und Schleimpopeln bekämpft.

Gremlins "Jack the Nipper" (C64) bringt seine Mitmenschen mit allerlei Streichen auf die Palme (links). Im weniger spaßigen Nachfolger (rechts) hüpft er dagegen mit Kokosnüssen bewaffnet durch Plattformlevels.



▲ Schneidet die Rotzglocke auf dem Touchscreen ab: Bei "Wario Ware Touched" müsst Ihr in unappetitlichen Szenen Hand anlegen.



▲ "Die Sims 2" verwandeln jede Wohngemeinschaft in einen wahren Schweinestall: Damit Eure Wohnung sauber bleibt, müsst Ihr schon mal verfaulte Speisen entsorgen, im überlaufenen Klo stochern und den Boden aufwischen – da hält sich Euer Held schnell die Nase zu!







▲ Platz für Spekulationen: In "Teenage Mutant Ninja Turtles 2" (NES) verschwindet April mit ihrem Retter im Bus, der vor der Abreise verdächtig hin und her wackelt. Vergreift sich die Reporterin etwa an einer Kröte?

>>> ten Animationen, sondern auch die feuchten Digigeräusche das Abenteuer zu einem Meilenstein des schlechten Geschmacks. Selbst wenn Ihr "Boogerman" keine Kommandos gebt, will er provozieren: Er wischt sich den Rotz am Hintern ab oder lutscht genussvoll Schleim, den er aus der Nase zieht – wie ätzend!

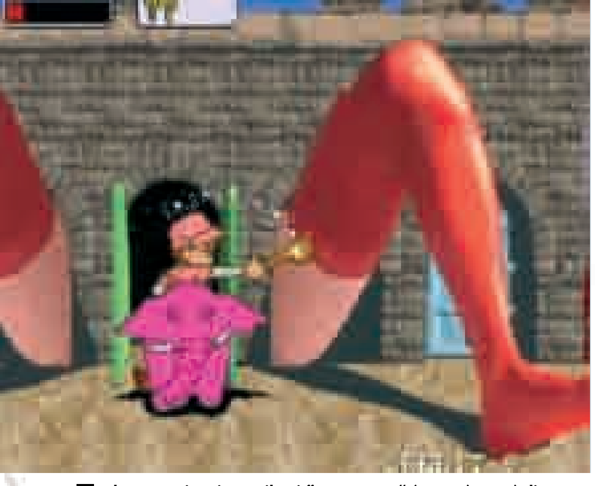
Anstößige Momente

Es sind aber nicht nur die Antihelden, die sich in Videospielen schlecht benehmen: Selbst liebgewonnene Knuddelfiguren lassen sich schon mal in peinlichen Situationen erwischen. So nickt Yoshi in "Super Mario 64 DS" ein, wenn Ihr ihn warten lasst: Dann bildet sich an seiner Nase eine fette Rotzblase, die er beim Schnarchen aufpustet – und wenn Ihr den Dino weckt, platzt sie! Immerhin passiert ihm das nur im Schlaf, Kollege Wario setzt sich dagegen bei "Wario World" (NGC) ganz demonstrativ schlecht in Szene. Er kratzt sich ungeniert am Hintern und gähnt in die Kamera. Solche Gesten sind aber bei weitem nicht das Ende der schlechten Manieren, auch gegenüber der holden Weiblichkeit können Videospielhelden rüpelhaft werden: Ein ganz besonderes Schlitzohr ist Konami-Spion Snake, der schon seit dem ersten "Metal Gear Solid"-Abenteuer für PSone seine Partnerinnen heimlich beim Duschen und Umziehen beobachtet – dafür müsst Ihr aber im korrekten Augenblick auf Ego-Perspektive schalten. Und wenn er die Mädels angafft, kassiert er schon mal Rüge. Trotzdem kommen seine frechen Sprüche und Blicke an: Ihr entdeckt schlüpfrige Handlungsvarianten, in denen entblößte Körper und wilder Stellungswechsel keine Seltenheit sind!

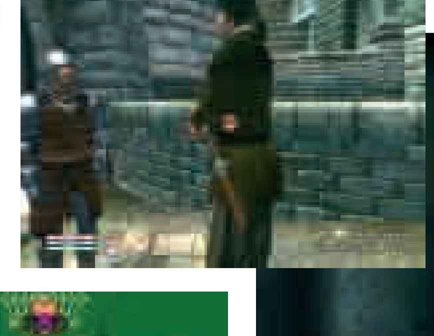
Seit 16 Jahren umstritten ist dagegen eine Szene aus "Teenage Mutant Ninja Turtles 2: The Arcade Game" (NES): Nach ihrer Rettung aus den Klauen des Mutanten Baxter hüpft Reporterin April mit ihrem Retter ins Turtlemobil, das im Anschluss verdächtig zu schaukeln beginnt - handelt es sich um eine Reihe von Fehlzündungen oder geht April der Kampfkröte an die Wäsche? Aus ihrer Amphibien-Liebe macht sie zumindest kein Geheimnis: Überzeugt Euch selbst, auf der beiliegenden DVD findet Ihr die komplette Szene!

Egal ob ungenierter Grabscher, freche Sprüche oder ganz einfach pure Faulheit: Das schlechteste Benehmen aller Videospielhelden

▲ Wenn Snake in seine stinkende Tarnuniform schlüpft (links), vergeht den Feinden die Lust am Nahkampf. Dafür umschwärmen Fliegen den Helden (rechts), die beim Zielen schon mal stören können.

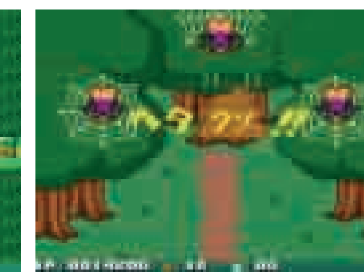


Schräg: Wer in Taitos Keilerei "PU-LI-RU-LA" (PSone/Saturn) die Tür zwischen den Riesenbeinen öffnet, wird vom Elefanten überrascht.





Diebstahl und Streiche sind in „Oblivion" kein Problem: Wenn Ihr allerdings erwischt werdet, landet Ihr im Kittchen. Und Flüchtige werden von Kopfgeldjägern verfolgt!



Die PC-Engine-"Toilet Kids" bekämpfen 1991 Klofliegen (links) und Spinnen mit entblöstem Hinterteil (rechts): Bei Trashfans gilt die Ballerei als Sammlerstück, Zartbesaitete sollten jedoch Abstand halten.

zeigen "Die Sims". Diese digitalen Persönlichkeiten hauen sich im Streit schon mal Fische um die Ohren und lassen in der Wohnung Essensreste verschimmeln – wer das Klo betritt, steht womöglich knöcheltief in einer stinkenden Überschwemmung. Das sind nicht nur grafische Gags, sondern nervige Angewohnheiten: Ihr müsst den Schmuddelfiguren nämlich hinterher putzen! Wer wiederholt im verstopften Klo herumstochert, kann über das schlechte Benehmen von Videospielfeinden nur lachen: Solange Pöbeleien dem Helden keine Arbeit machen, bleiben sie unterhaltsam. Unvergessen bleibt das Alien in Naxats Ballerei "Paranoia" (PC-Engine), das Euch beim Ableben kräftig auslacht und nach dem Sieg über einen Levelboss den Stinkefinger zeigt - ganz schön frech.

Auch Strafe muss sein

Schlechtes Benehmen bleibt allerdings nicht in allen Spielen ungestraft: Bereits seit 1980 sind in der "Ultima"-Serie Diebstahl und Tierquälereien zwar möglich, aber nicht empfehlenswert. Denn wer sich einen Namen als Schurke macht, wird von der Bevölkerung geächtet. Ähnlich verhält es sich in den beiden "Elder Scrolls"-Episoden "Morrowind" (Xbox) und "Oblivion" (Xbox 360), in denen Ihr bei nächtlichen Einbrüchen ganze Häuser leer räumen und jedem Passanten in die Tasche greifen könnt. Sühnen müsst Ihr die Missetaten auf jeden Fall: Ihr zahlt Strafe oder Bestechungsgeld, Pleitegeier begleichen ihre Schuld im Knast.

Eklige Welten

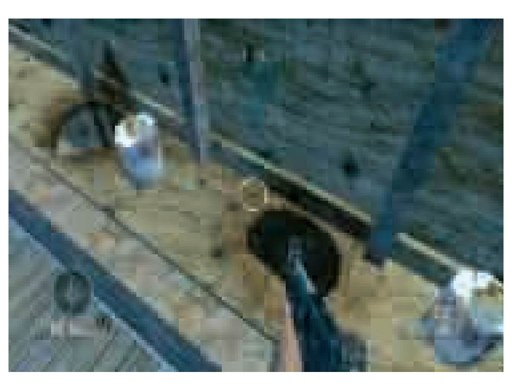
Am widerlichsten ist in Videospielen aber letztendlich nicht das Benehmen der Helden, sondern der Zustand mancher Welten, die sie besuchen! Der Gipfel des schlechten Geschmacks ist das stinkige Szenario von Media Rings "Toilet Kids" für PC-Engine: Hier spült sich ein Junge die Schüssel runter und muss sich dann durch Häufchenlandschaften ballern, in denen es vor schwirrenden Klofliegen und Mistkäfern nur so wimmelt! Keinen Deut besser ist Rares Eichhörnchen in "Conker: Bad Fur Days" (N64): Ihr schwimmt durch Abwasserrohre und nehmt es mit gewaltigen Fäkalienbergen auf, die schon mal als Obermotz fungieren – da siegt nur ein starker Magen. Aber auch in ernsthaften Spielen gibt es eklige Stellen, die der Hausherr wohl vernachlässigt hat: Besonders Söldnertoiletten werden selten gereinigt. Ihr erinnert Euch sicher an die stinkigen Plumsklos in "Far Cry Instincts" oder das verdreckte Örtchen im „Metal Gear Solid 3"-Knast. Zum Glück bleibt auch dieser Anblick erträglich, denn Videospielwelten könnt Ihr zwar sehen und hören, aber nicht riechen und schmecken: Hoffen wir, dass sich dieser Umstand auch in kommenden Konsolengenerationen nicht ändert... *oe*

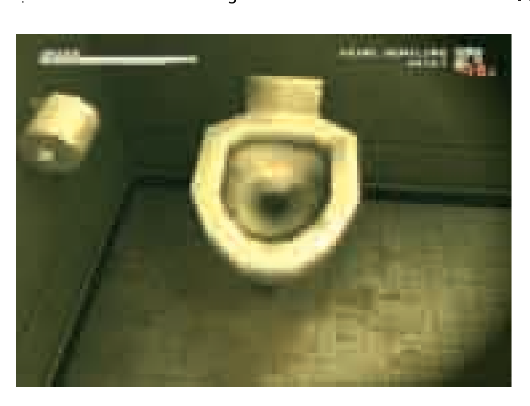
Auf der Flucht

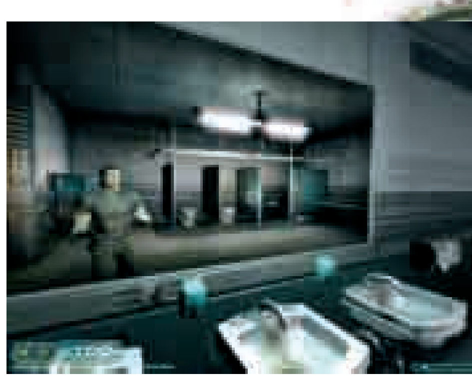
Wer sich schlecht benehmen will, muss nicht gleich Hiebe austeilen oder Inventar zertrümmern: Es gibt auch künstlerische Randale, die nicht ungefährlich sind. Bei "Jet Set Radio" flitzen auf Dreamcast und Xbox Inline-Skater durch die City, um Wände und Dächer mit Grafittis zu verunstalten. Dabei sitzen Euch die Ordnungshüter im Nacken, die zunächst mit Sturmtrupps und später mit Helikopter und Eliteeinheiten anrücken. Der clevere Skater bleibt deshalb in Bewegung und lernt den rechten Schwung für die umstrittenen Kunstwerke.



Knifflige Sachbeschädigung mit Analogstick-Combos: Bei „Jet Set Radio" werden nur die Cops gewalttätig.





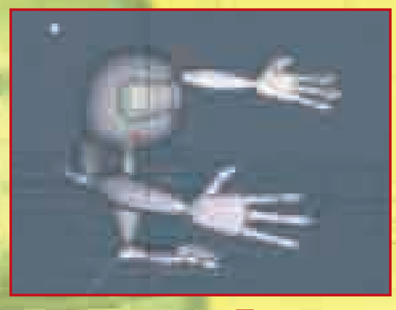


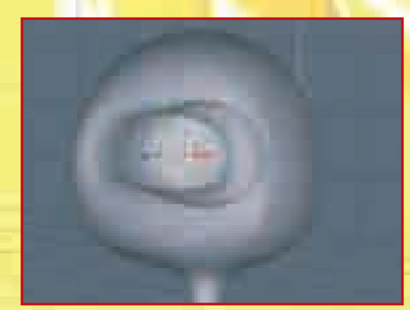
Wenn Söldner mal müssen, geht einiges daneben: Das ekligste Örtchen findet Ihr in "Far Cry Instincts" (links), in dem Ihr die Fliegen kreisen hört. Würdet Ihr diese braun gefleckten Papierrollen noch verwenden? An der Sauerei im Knastklo von "Metal Gear Solid 3" (Mitte) ist Snake sogar beteiligt: Er gibt dem Wächter fauliges Essen, was ihm einen ordentlichen Durchmarsch beschert – Ihr könnt ihn leiden hören! Da wäre eine Vakuumspülung wie in den futuristischen "Doom 3"-Klos (rechts) praktisch: Hier zeugen lediglich Schimmel- und Kalkflecken von der Putzfaulheit der Hausherren.

WELCHES MYSTERIUM VERBIRGT SICH HINTER DEM ZAUBERWORT '3D-DESIGN'? WAS MEINT EIN POLYGON-KÜNSTLER, WENN ER VOM 'MODELLIEREN' SPRICHT? MAN!AC ZEIGT EUCH, WIE VIRTUELLE OBJEKTE GESTALTET WERDEN – UND ERSCHAFFT DABEI DIE VIDEOSPIELREDAKTION VON ÜBERMORGEN.

3D-GRAFIK

SO FUNKTIONIERT SIE WIRKLICH





Um unserem Alien eine Augenhöhle zu verpassen, stülpen wir einen Teil des kugelrunden Kopfes nach innen.



Die Software

3D-Programme gibt's viele – aber welches ist das richtige für was? Während namhafte Software wie "3D-Studio" und "Maya" mit den nötigen Erweiterungen für so ziemlich alles taugt, sind andere Produkte spezialisiert: So könnt Ihr mit "Vue" von Esprit täuschend echte Landschaften und üppigen Bewuchs auf die Mattscheibe zaubern, aber für die freie Gestaltung von Figuren und Objekten ist dieser Editor kaum geeignet. Oft ist eine Kombination aus unterschiedlichen Programmen die beste Lösung. Für unsere futuristische Redaktion haben wir "Hexagon" und "Carrara 5" vom französischen Hersteller Eovia gewählt: ein Software-Paket, mit dem sich von versunkenen Städten über verzauberte Wälder bis hin zu detaillierten Charakteren so ziemlich alles realisieren lässt – und das zu einem erträglichen Preis (beide für je unter 300 Euro, manchmal auch als günstiges Bundle erhältlich). "Hexagon" gilt gemeinhin als die fortschrittlichste Lösung für das Modellieren eigener Figuren, Objekte und Gebäude: Hiermit könnt Ihr so ziemlich alles in Form bringen und selbst kreieren, aber anständiges Texturieren und Rendern sind unmöglich. Hierfür greift Ihr am besten auf das bereits erwähnte "Carrara" zurück. Letzteres bietet zwar auch einige Optionen für die Erstellung umfangreicher Modelle und ist somit ein rundum eigenständiges Programm, aber mit "Hexagon" kann es nicht konkurrieren.

Außerdem lässt sich die Pro-Version von "Carrara 5" mit dem populären "Poser" verbinden: Während Poser für sich allein wenig mehr ist als ein dreidimensionaler Barbie-Shop mit vorgefertigten Menschen und Tieren, die sich nur geringfügig verändern lassen, eröffnet Euch die Liaison beider Produkte ungeahnte Möglichkeiten. Vor allem die "Poser"-Fähigkeit, den in "Hexagon" und "Carrara" erstellten Modellen auf Kopf wie Körper täuschend echte Haare sprießen zu lassen, macht dieses 3D-Trio bei vielen Designern sehr beliebt. Einsteiger tasten sich indes am besten mit Hilfe von "Bryce 5.5" vor: DAZ' populäre Lösung für flotte und leicht verständliche Umgebungs- oder Objekt-Gestaltung gehört zu den Dinosauriern unter der 3D-Software und ist für knapp 100 Euro zu haben. Wer seine ersten Szenen in "Bryce" entworfen hat, der wird bald mehr wollen, doch für erste Orientierungsversuche im komplexen 3D-Raum ist es perfekt.

>>I Die Übersetzung für 3D-Fachchinesisch wie 'Polygon', 'Textur', 'Bump Mapping', 'Light Sourcing' und 'Partikeleffekte' liefern wir Euch Monat für Monat im Next-Level-Teil von MAN!AC Extended. Aber wie fügen die Effektmagier bei Spiele-Entwicklern oder modernen Animationsstudios diese Bausteine zusammen? Wie entsteht aus nackten, geometrischen Formen eine Figur mit natürlichen Formen? Und wieso fällt in diesem Zusammenhang immer wieder der Begriff 'Modellieren'? Ist die Erschaffung virtueller Kreaturen der von knuffigen Knetfiguren am Ende gar nicht so unähnlich?

MAN!AC ist dem Rätsel auf dem Grund gegangen und hat – quasi für Anschauungsmaterial – beim Kollegen Bannert von Agentur RATZ eine virtuelle Redaktion in Auftratg gegeben: So oder so ähnlich könnte MAN!AC in 1.000 Jahren aussehen! Diesmal gibt's zur Erklärung der Technik ein ausführliches 'Making of' – das fertige Motiv folgt nächsten Monat!

Hier kommt die dritte Dimension!

Wer bereits mit zweidimensionaler Bildbearbeitungs-Software wie "Photoshop" oder auf Vektoren basierenden Zeichenprogrammen (z.B. "Illustrator" und "Freehand") gearbeitet hat, der wird beim Einstieg in die wunderbare 3D-Welt zwar von seinen Erfahrungen profitieren – dennoch ist die Umstellung gewaltig. "Wieso? Kommt doch nur eine Dimension dazu", wird sich jetzt der eine oder andere denken.

Stimmt, aber diese eine Dimension hat es in sich: Auf ein-

Links seht Ihr das künftige Fortbewegungsmittel von MAN!AC-Chef Olli als fertiges Rendering (noch ohne Olli – der darf erst in der nächsten Ausgabe Platz nehmen). Rechts daneben ein Bild von der nackten 3D-Figur im "Hexagon"-Editor: Hier haben wir den possierlichen Gesellen via 'Box-Modelling' gestaltet. Körper, Frontscheibe und Scharnier sowie Beine bestehen aus je einem Block 3D-'Rohstoff'.

Nachdem wir zwei aufs richtige Maß zurecht gestauchte Bälle als Augapfel bzw. Pupille eingesetzt sowie eine halbierte Kugel für das Lid hinzugefügt haben, bestimmen wir an der Kopfvorderseite via Auswahlwerkzeug einige Facetten, aus denen wir die Nasenwurzel formen. Anschließend lassen wir aus der vorderen Facette einen schicken Rüssel samt Schlabberzunge wachsen.

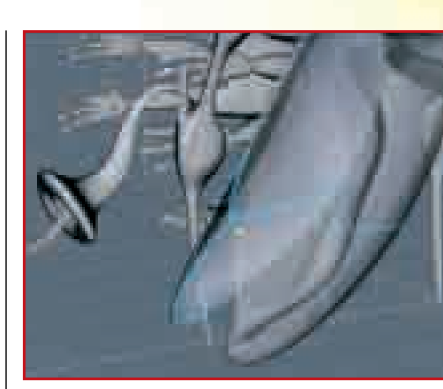
mal reicht es nicht mehr, von links nach rechts und von oben nach unten zu scrollen, um Euer Kunstwerk zu betrachten. Nein, ab sofort müsst Ihr den Blickwinkel wie ein Kameramann feinjustieren, um zwischen drei unterschiedlichen Achsen den richtigen Standort für Euer virtuelles Stativ zu finden. Tatsächlich dürft Ihr wie auf einem echten Set sichtbare Kameras positionieren, um mit Hilfe der unterschiedlichsten Linsen filmreife Effekte zu erzielen und anschließend via Menüs zwischen den 'Geräten' hin und her zu wechseln. Ganz egal, ob Ihr nur ein Standbild erzeugen oder Euren eigenen, kleinen Animationsfilm drehen wollt: Die Wahl der Position und des passenden 'Aufsatzes' bestimmt zusammen mit der Ausleuchtung maßgeblich die Wirkung Eures Motivs.

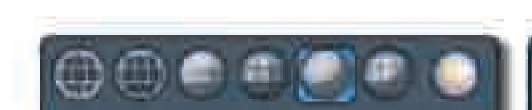
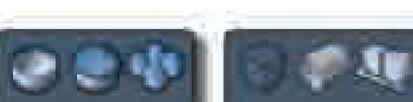
Hierfür dürft Ihr Eure Kamera entweder wie jedes andere 3D-Objekt von außerhalb durch den Raum schubsen, oder aber Ihr bestimmt sie als Euren aktuellen Blickwinkel und justiert sie aus der Ego-Ansicht. Perspektiven-Werkzeuge für simple Links-/Rechts-Schwenks, Kamerafahrten, Höhenverstellung, Zoom und freie Rotation helfen Euch dabei, die Sachlage vom richtigen Standpunkt aus zu betrachten – und das ist erheblich komplizierter, als es sich anhört. Nicht selten kommt Ihr bei Euren ersten Gehversuchen im 3D-Studio ins Schlingern und inszeniert auf diese Weise unliebsame, räumliche Verzerrungen: Ein 3D-Editor ist kein Ego-Shooter, bei dem Eure Bewegung auf die physikalischen Möglichkeiten eines Menschen oder fahrbaren Untersatzes reduziert sind.

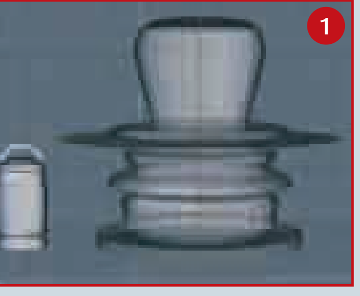
Streck mich, stauch mich, knet mich!

Nein, das ist nicht die Aufforderung einer virtuellen Schönheit, Euch zu ihr ans 3D-Set zu gesellen... zumindest noch nicht. Theoretisch ist mit der 3D-Technik alles möglich. Ob frecher, spitzohriger Schelm, verführerische Femme Fatale oder groteskes Glibberwesen: Beherrscht Ihr erst einmal die Werkzeuge und besitzt Ihr das nötige gestalterische Talent, dann sind Eurer Vorstellungskraft fast keine Grenzen gesetzt – außer denen, die Euch die Hardware auferlegt, denn auch der mächtigste PC wirft bei zu vielen Polygonen das Handtuch.

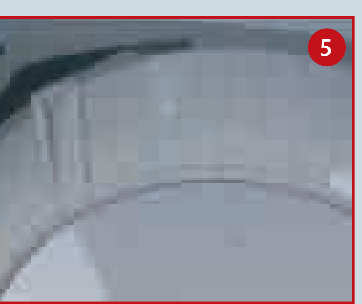
Aber wie funktioniert das? Wie wird aus einem leidlich attraktiven Block eine schmachtende Schöne oder ein lustiges Alien? Hierfür kennt der 3D-Grafiker eine Vielzahl von Herangehensweisen: Eine ebenso alte wie simple Methode sind die 'Boolean Operations' – die Kombination polygonaler Bausteine wie Quader, Pyramide, Kegel und Zylinder, die sich vergrößern bzw. verkleinern, stauchen, quetschen und anschließend miteinander vereinen bzw. voneinander subtrahieren lassen. Eine besonders für Einsteiger dankbare, zugängliche Technik, mit der Ihr in Windeseile erstaunlich komplexe Gebäude und ganze Science-Fiction-Metropolen aus dem Boden stampft, aber schöne Figuren und individuelle Motive lassen sich hiermit nicht kreieren. Interessanter wird's da schon, wenn Ihr aus einfachen Bézier-Kurven wie den Photoshop-Pfaden komplexe Figuren formt: Zupft diese 2D-Vektoren so lange zurecht, bis Ihr die gewünschte Grundform parat >>>


Vorne entsteht die Klappe für die Piloten-Kammer unseres 'Editor-in-Chief-Pods', dahinter wartet das fertige Helferlein. Hier selektieren wir keine Facetten, sondern Polygonkanten auf der Innen- und Außenseite, um dann durch eine Verschiebung bzw. Größenänderung der gewählten Elemente das Aussehen des ganzen Objekts zu verändern.

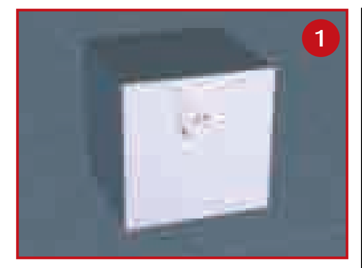
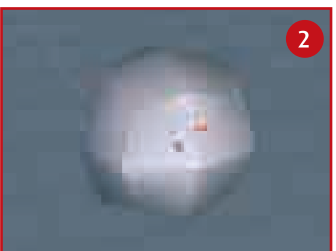
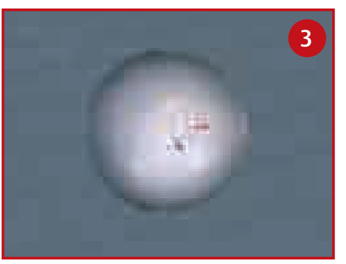









Modellieren im 3D-Raum erfordert nicht nur viel gestalterisches Talent – Ihr müsst Euch auch genau überlegen, wo und mit welchem Werkzeug Ihr Eure Objekte anfasst. Die Säule und den Behälter (1, 2, 3) z.B. ziehen wir aus einer oder mehreren Boxen auf, indem wir (mit Hilfe des richtigen Werkzeugs) durch einen simplen Mausschlenker von Klick zu Klick Radius bzw. Neigung des Objekts verändern. Für die fertige Redaktionshalle (8) sowie das Computer-Pult (7) wählen wir je eine halbkreisförmige Bézier-Kurve, aus der wir mit Hilfe von 'Fast Extrude' eine Wand wachsen lassen, bei der wir erneut von Mausklick zu Mausklick die Dimensionen verändern, um sie so in Form zu bringen. Für die Fenster (5) ziehen wir je eine rechteckige Kantenauswahl in Richtung Rauminneres.

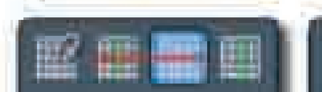
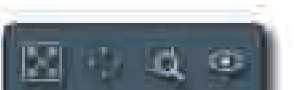
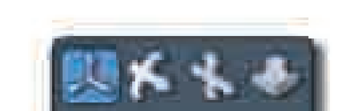
▲ Von ihr hat das 'Box-Modelling' seinen Namen – von der Box. Um aus der kantigen Kiste (1) rundliche Figuren zu gestalten, gebt Ihr der Figur durch Tastendruck bzw. Werkzeug-Klick stufenweise weichere Formen (2, 3). Bearbeitet sie weiter, indem Ihr die Seiten, deren Kanten oder die Verbindungspunkte dazwischen auswählt.

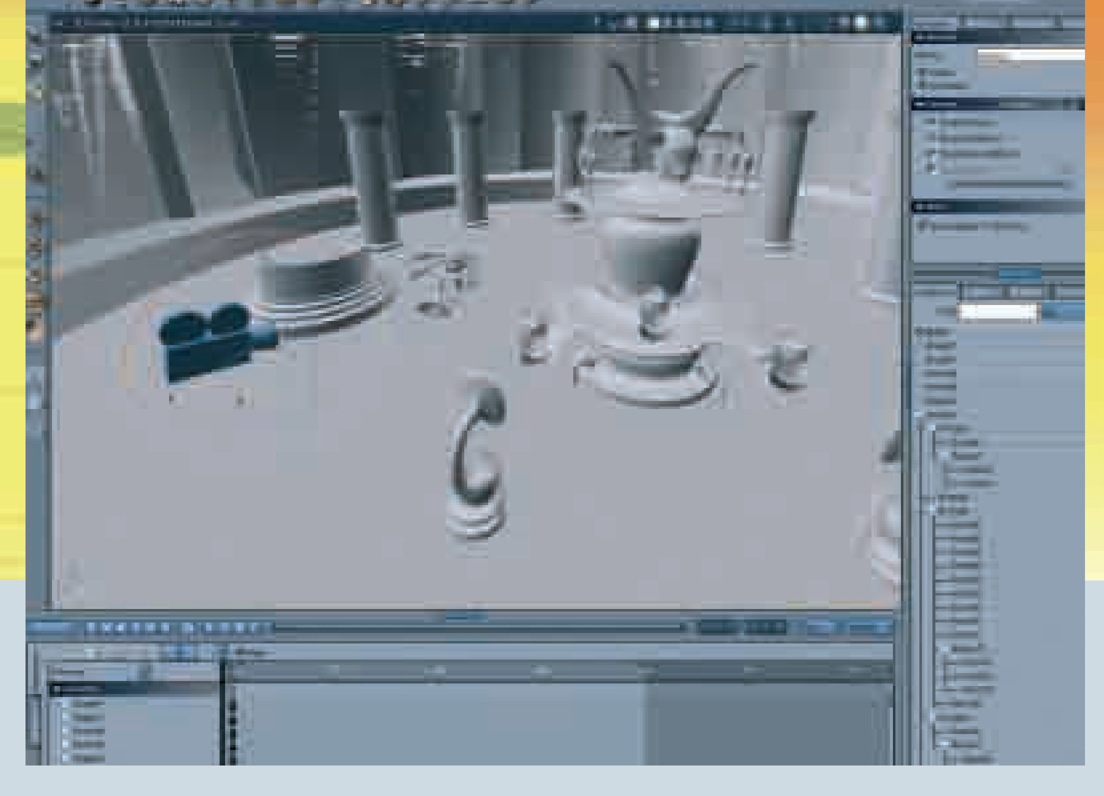
>>> habt und lasst dann mit Hilfe von 'Vertex-Modelling' das 3D-Objekt aus diesem Fundament wachsen – oder verquickt die erste Kurve mit einer weiteren: Ein beliebtes Anwendungsbeispiel dieser Technik ist das 'Blasen' eines Polygon-Trinkglases. Ein kreisförmiger Pfad auf dem Boden stellt den Glasboden, eine zweite, vom Boden nach oben verlaufende Kurve gibt vor, wo das fertige Glas geschwungen sein soll. Mit dem richtigen Werkzeug lasst Ihr nun die fertige Form berechnen – fertig.

Manche 3D-Profis formen nahezu wirklichkeitsgetreue Charaktere, indem sie mit schlafwandlerischer Sicherheit frei Hand ein Polygon ans andere fügen, doch wesentlich beliebter, weil handlicher, sind das Box- und Vertex-Modelling. Sie erlauben es Euch, die Grundformen zu modifizieren, indem Ihr Facetten, Linien sowie Verbindungspunkte direkt 'anfasst' und zurecht zupft. Eher gewöhnliche 3D-Werkzeuge zum Bewegen, Vergrößern, Verkleinern und Drehen einer Auswahl gewinnen durch diesen simplen Schritt eine neue Dimension: Wer statt eines ganzen Quaders nur dessen Eckpunkte einzeln verschiebt und um die eigene Achse dreht, der erschafft auf diese Weise schnell ein abstraktes Kunstwerk. Ergänzt Ihr das Ganze nun noch um eine Hand voll anderer Tools, ist die Sache fast schon perfekt: In Hexagon lassen wir mit 'Sweep Surface', 'Extrude Surface' und 'Fast Extrude' aus den Seiten einer zuvor 'weich gekneteten', rundlichen Box ganze Wurmfortsätze wachsen, die wir anschließend nach Gutdünken verbiegen, einstülpen oder verlängern – fast so, als würden wir mit Knetmasse arbeiten. Spinnen wir diese Technik weiter, dann wird aus einem arglosen Kasten ein rundlicher Alien-Körper mit Armen, Beinen, Händen, Fingern

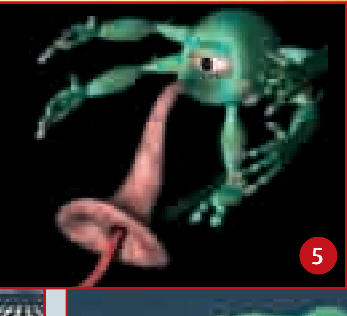


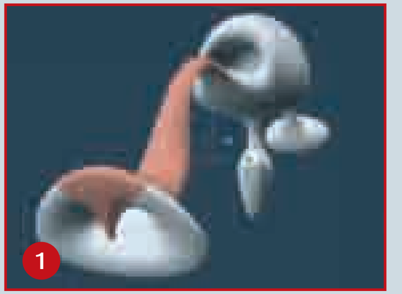
Lichter sind für das 3D-Set fast ebenso wichtig wie die Modelle selber, denn ohne sie sind unsere Kunstwerke nichts weiter als blasse, stumpfe und kaum sichtbare Brocken. Links platzieren wir ein weißes Licht vor das spinnenartige Chefredakteurs-Vehikel und ein orangefarbenes darüber, an die Stelle der Schwanzspitze. Auf dem gerenderten Motiv (oben) sind die Lichtquellen selbst nicht sichtbar – nur ihre Auswirkungen und der dezente Glüheffekt am Schwanz lassen sich erkennen.

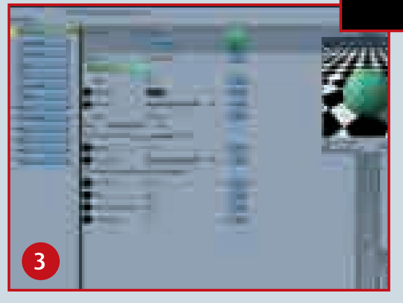


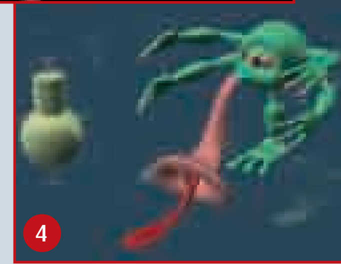
◀ Hier platzieren wir eine zusätzliche Kamera, aus deren Blickwinkel wir nachher die fertige Szenerie rendern möchten. Wie jedes andere Objekt lässt sich auch diese verschieben, vergrößern, verkleinern und drehen. Um die virtuelle Welt aus ihren Augen zu sehen, öffnen wir einfach die Kameraliste. In Letzterer finden wir außerdem vorgefertige Blickwinkel wie Seitenansicht oder Vogelperspektive, die uns das Ausrichten aller Elemente vereinfachen sollen.











Shading Was wir in Videospielmagazinen gemeinhin als 'Texturen' bezeichnen, das nennen Profis meist 'Shader' oder 'Material'. Weil Körper und Rüssel unseres Helferleins aus einem Block bestehen, definieren wir zunächst eine Auswahl (1, 2) und speichern sie als 'Shading Domain'. Danach erstellen wir im 'Texture Room' (3) des Editors mit Hilfe von Ebenen, Farbverläufen und Filtern je einen 'Master Shader' für Rüssel, Körper und den Übergang zwischen diesen beiden Bereichen. Nun ziehen wir nach dem 'Drag & Drop'-Prinzip den Shader auf die zuvor definierten 'Shading Domains' der 3D-Figur (die hierdurch sichtlich an Farbe gewinnt – siehe Bild 4). Nächster Schritt: Ein schnelles Preview-Rendering (5), das uns – wenn auch nur in niedriger Auflösung – schon mal die fertige Figur zeigt.

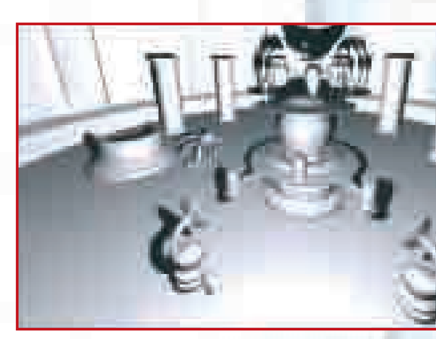
usw. In der Regel bemühen sich 3D-Grafiker darum, so viele Details wie möglich aus einem Block zu 'modellieren': Auf diese Weise gibt es nämlich keine hässlichen Nahtstellen, bei denen zwei Formen aneinander anschließen.

Licht und Shading

Wer seine Traumfigur endlich fertig hat, der darf sich jetzt (wie in unserem Fall nach dem Exportieren in ein anderes Programm) ans Texturieren und Ausleuchten machen: Im Moment ist das 3D-Modell nicht mehr als ein meist einfarbiger und weitgehend strukturloser Klotz. Dieser Missstand ändert sich schnell, wenn Ihr Eurem Kunstwerk Texturen bzw. 'Shader' verpasst: Die bekannteste Methode ist das so genannte 'Texture Mapping', bei dem Ihr zuvor in einem Bildbearbeitungsprogramm erstellte 2D-Flächen wie eine Tapete über das 3D-Modell stülpt. Aber das ist schwieriger, als es sich anhört: Woher soll Euer Editor wissen, wie er die Grafik über das Modell zu legen hat und welcher Teil wo anliegen soll? Schließlich ist eine Textur kein Pullover, und ein zuverlässiges Schnittmuster für Eure jüngst erschaffene Figur gibt's auch nicht! Wieder retten Euch die Auswahlwerkzeuge, mit deren Hilfe Ihr eine Fläche oder gleich mehrere Facetten auf einmal selektiert: Definiert auf diese Weise einen Bereich der Figur, speichert ihn und weist ihm anschließend eine Textur zu. So könnt Ihr z.B. statt des ganzen Modells Teilbereiche wie Bauchdecke, Schultern, Armoberseite oder Achselhöhlen separat 'anziehen'. Der Vorteil dieser Lösung: Die Dimensionen von Textur und zu texturierender Fläche lassen sich besser einschätzen und mit Hilfe eines 'UV-Editors' leichter aufeinander abstimmen. Letzterer lädt dazu ein, mit Hilfe eines Gitternetzes die Textur so lange zurecht zu zupfen, bis sie perfekt anliegt – ein leidlich spaßiger Vorgang. Dankbarer ist da schon die Nutzung von Programm-internen Filtern, um einen 'Shader' zu erschaffen: Wählt auf mehreren Ebenen Farben oder Farbverläufe, vermischt unterschiedliche Effekte miteinander, lasst durch Fraktal- oder Strukturfilter Muster errechnen und gebt dem Shader einen plastischen Anstrich, indem Ihr ebenfalls errechnete oder zuvor eigens angefertigte Bump-Maps zuweist. Letztere sind übrigens simple Graustufen-Bilder, die einzelnen Farbwerten Höhenstufen (mit schwarz als der niedrigsten und weiß als der höchsten) zuweisen: Je heller das Grau an einer Stelle, desto erhabener wirkt diese Sektion beim gerenderten Bild.

Ähnlich wichtig wie der richtige Shader ist die Ausleuchtung Eurer Szene: Zieht wie bei der Kamera-Verteilung Lichter à la Glühbirne, Scheinwerfer oder kreisförmige Neonröhre ins Bild, um sie nach eigenem Gusto zu positionieren und geht danach an die Fein-Einstellung. Reguliert Werte für Helligkeit und Streuung, bestimmt die Farbe des Lichts und addiert vielleicht noch ein paar nette Blendeneffekte.

Erst jetzt geht's ans Rendern: Sagt Eurer Software, welche Kamera sie benutzen soll, wählt Details wie Auflösung, Realismus-Grad oder Schatten und gebt dann das Rendering in Auftrag. Erst jetzt weist das Programm Eurem 3D-Bild die zuvor erstellten Shader zu und belichtet die Szene: Aus dem 3D-Bild wird ein starres, aber schickes 2D-Motiv – ein Vorgang, der je nach Größe und Auflösung auch bei schnellen Rechnern viele Stunden in Anspruch nehmen kann. *rb*



▲ So nackt und langweilig sieht eine gerenderte 3D-Umgebung ohne Shader bzw. Texturen aus: Die Lichtquellen sind bereits verteilt – aber Materialien und Strukturen haben wir noch keine zugewiesen. Die meisten 3D-Programme rendern dann in derselben Grundfarbe: Weiß oder Mausgrau.

NEXT LEVEL

Was bringt HDMI?

Wii | Playstation 3 | Xbox 360

Kleine Maße, großes Transfervolumen: Der HDMI-Stecker misst im Querschnitt gerade mal 14 x 5 Millimeter.

Fachbegriffe einfach erklärt

Diesmal: "SCART"



SCART ist ein Stecker-Standard für Fernsehnormen wie NTSC und PAL, der analoge Video- und Tonsignale verarbeitet. Dabei werden neben dem für Röhren-TVs besten RGB-Bild auch das qualitativ schlechtere FBAS und S-Video unterstützt – zusätzlich kann Stereo-Sound bzw. Dolby ProLogic übertragen werden. Leider verarbeitet der Standard keinerlei hochauflösende Signale oder Digital-Soundformate wie Dolby Digital 5.1. Doch dafür steht bereits HDMI in den Startlöchern.

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden? Schreibt einfach:

Cybermedia Verlags GmbH – MAIL!AC
Stichwort: Next Level Frage
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Oder per E-Mail an:
leserpost@maniac.de

Next-Level-Themen im Überblick:

Eigentlich sollte die Playstation 3 zwei davon besitzen – auf der vergangenen E3 schrumpfte die Zahl auf eins bzw. null. Die Rede ist von der Digital-Schnittstelle der Zukunft, HDMI, die nur noch an der Rückseite der 60GB-Variante zu finden ist. Wozu brauchen Spieler aber HDMI?

SCART der Zukunft

Schauen wir uns einmal die Vorteile des 'High Definition Multimedia Interface' an: Die Schnittstelle wurde 2003 speziell für den Home-Entertainment-Bereich entwickelt, da bisherige Standards wie SCART (Kasten) nicht für HDTV ausgelegt sind und der analoge Komponentenausgang (YUV) Tür und Tor für unerwünschte HDTV-Kopien öffnet. Um diese zu unterbinden, besteht bei den NextGen-Formaten HD-DVD und Blu-ray softwareseitig die Möglichkeit, die High-Definition-Ausgabe über YUV zu limitieren oder sie gar komplett zu sperren (AACS – siehe Next Level Ausgabe 05/06). Während US-Anbieter bislang auf derartige Limitierungen verzichten, wird die erste deutsche HD-DVD "Der Geist von Nae Mak" die analoge YUV-Ausgabe auf PAL-Auflösung beschränken.

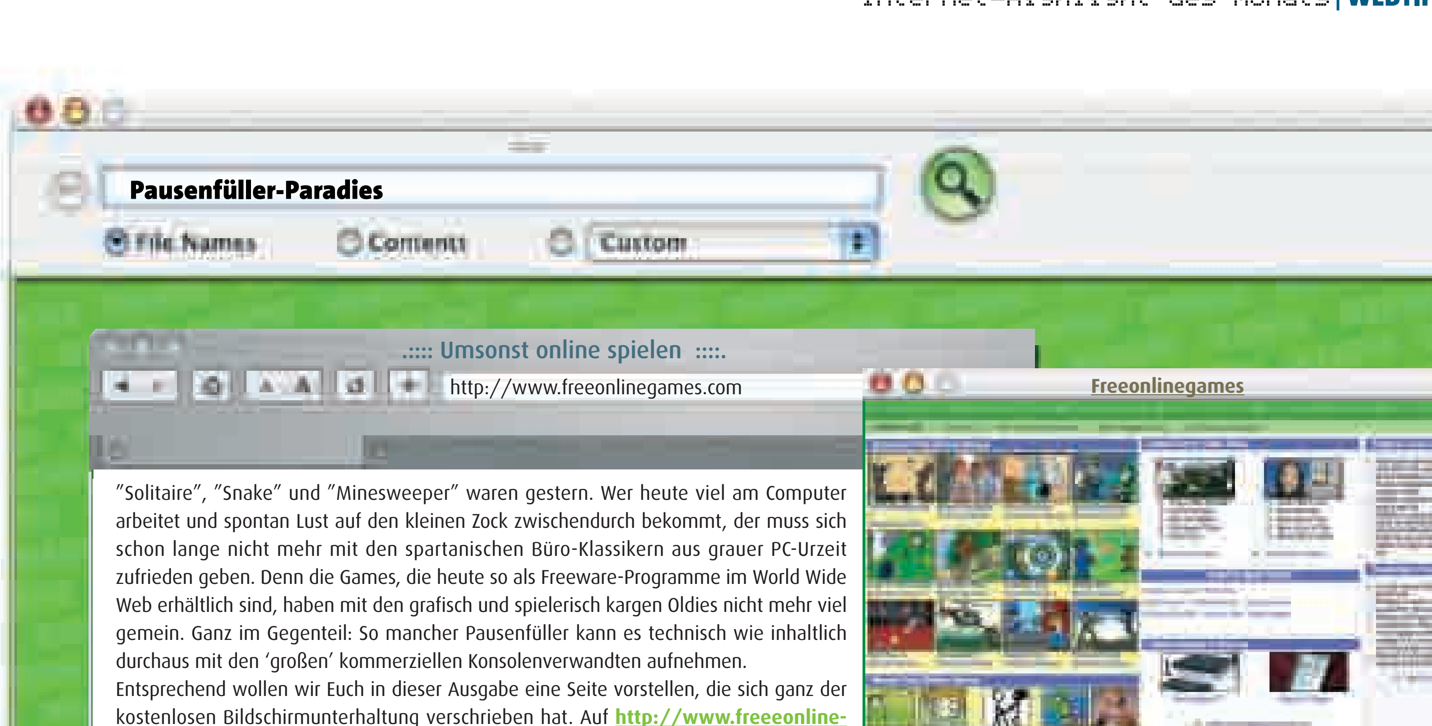
Der HDMI-Standard ist von solchen Problemen nicht betroffen, denn er verschlüsselt seine Videosignale vor der Weiterleitung an ein mit einer HDMI-Buchse ausgerüstetes Flachbild-TV oder Projektor mit dem Kopierschutz HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection). So wird das unautorisierte Mitschneiden bzw. Umleiten des Datenstroms unterbunden. Eine 1:1-Digital-Kopie ist damit nicht möglich. Doch neben neuen Kopierschutz-Mechanismen hat HDMI auch audiovisuelle Fähigkeiten von nie dagewesener Qualität im Gepäck. Dank einer Bandbreite von 5 GBit überträgt es alle bekannten TV-Auflösungen (NTSC, PAL, HDTV bis 1.920 x 1.080) – unkomprimiert in bestmöglicher Qualität. Obendrein liefert HDMI auch künftige Tonformate wie Dolby TrueHD oder DTS-HD. Das Finalisieren der Spezifikationen für die HDMI 1.3-Version vor wenigen Wochen war auch ein Grund für die Verzögerung der Playstation 3.

Fazit: Trotz ausgefeiltem Kopierschutz ist HDMI für eine 100-prozentige HDTV-Kompatibilität beim Filmgenuss unverzichtbar. Daher ist es unverständlich, warum Sony und Microsoft diese Schnittstelle nicht konsequent einsetzen. *ts/cs*



Wegrationalisiert: Bei der 20GB-Variante der PS3 (links) findet sich kein HDMI-Anschluss mehr – bei der 60GB-Version (rechts) statt der vor einem Jahr noch versprochenen zwei Anschlüsse nur noch einer.

TECH-TICKER >> +++ **Wii im Oktober?** Im September will Nintendo alle Fakten zu ihrer kommenden Wii-Konsole lüften. Derweil wird auf einen Start im Oktober spekuliert und der Preis auf unter 250 Dollar geschätzt. +++ **PS3 als Computer:** In einem Interview bestätigt Playstation-Vater Ken Kutaragi, dass die PS3 nicht als Spielkonsole angesehen werden soll, sondern als Computer bzw. günstige 'Home Appliance'. +++ **Mehr Wii als Gamecube:** Nintendo-Boss Satoru Iwata will deutlich mehr Wii verkaufen als Gamecube-Geräte. Für das laufende Geschäftsjahr wird bereits mit sechs Mio. verkauften Geräten und 17 Mio. Spieletiteln gerechnet. +++ **Preise für Virtual Console:** Online-Spiele und Klassiker zum Download sollen für Nintendo Wii zwischen drei und sieben Euro kosten – zumindest in Japan. +++ **PS3-Controller lange geplant:** Laut Sony soll die Bewegungserkennung des PS3-Pads schon seit zweieinhalb Jahren geplant sein. +++ **Bessere Optik:** Der Hersteller des Wii-Grafikchips ATi verspricht, dass auf der Nintendo-Konsole grafisch deutlich mehr machbar ist, als auf der E3 zu sehen war.



:::: Umsonst online spielen ::::.

http://www.freeonlinegames.com

"Solitaire", "Snake" und "Minesweeper" waren gestern. Wer heute viel am Computer arbeitet und spontan Lust auf den kleinen Zock zwischendurch bekommt, der muss sich schon lange nicht mehr mit den spartanischen Büro-Klassikern aus grauer PC-Urzeit zufrieden geben. Denn die Games, die heute so als Freeware-Programme im World Wide Web erhältlich sind, haben mit den grafisch und spielerisch kargen Oldies nicht mehr viel gemein. Ganz im Gegenteil: So mancher Pausenfüller kann es technisch wie inhaltlich durchaus mit den 'großen' kommerziellen Konsolenverwandten aufnehmen.

Entsprechend wollen wir Euch in dieser Ausgabe eine Seite vorstellen, die sich ganz der kostenlosen Bildschirmunterhaltung verschrieben hat. Auf http://www.freeeonline-games.com dürfte so ziemlich jeder Zockergeschmack bedient werden. Denn Hunderte Vertreter aller möglichen Genres stehen zum Gratisspiel bereit. Ob knackige Knobeleien, traditionelle Horizontal-Shooter, spaßige Sportspektakel, Sidescrolling-Ballereien oder fantasievolle Adventures – die Titelvielfalt lässt keine Wünsche offen. Bei vielen Werken handelt es sich um mehr oder weniger dreiste Klone beliebter Klassiker. Andere Programmierteams verfrachten mit viel Liebe zum Detail weltberühmte Videospielhelden in brandneue Abenteuer. Wem beim Stöbern auf der Seite folglich etwa Mario oder Sonic über den Weg läuft, sollte sich nicht wundern. Und seid Ihr grad mal nicht in Zocklaune, gibt's auf der Seite auch noch zahlreiche, oftmals ausgesprochen kreative Flashfilmchen und witzige Heimvideos anzuschauen.

Freeonlinegames

WEB-TIPP

Mario rocks!

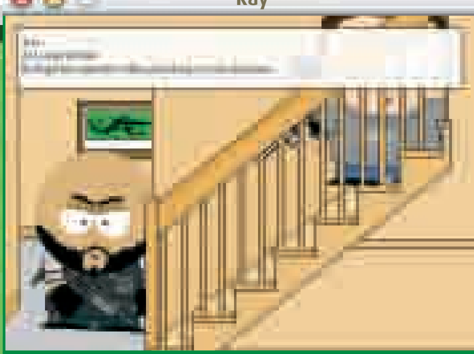
Der dickbäuchige Klempner als cooler Gitarrist, Brüderchen Luigi hinterm Schlagzeug und Pilzkopf Toad wild kreischend am Mikrofon – was ist bloß in Nintendos Knuddelbande gefahren? Ganz einfach: Mario & Co. geben sich in einem witzigen Flash-Film als Rockstars die Ehre. Zu den rockigen Klängen von Twisted Sisters "We're not gonna take it" erlebt Ihr einen Videoclip der etwas anderen Art – witzige Bitmap-Animationen, pixelgenaue Gesangssynchronisation und Oberbösewicht Bowser inklusive.

New Metal Slug



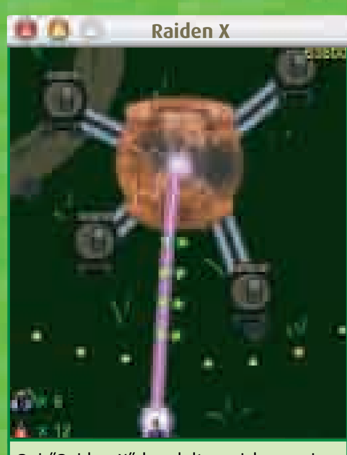
Die Tributballerei an SNKs legendäre Söldner-Saga ist grafisch der absolute Knaller. Liebevoll animierte Sprites im typisch comicartigen "Metal Slug"-Look, prächtige Dschungelkulissen und bombastische Explosionen zeichnen das zweidimensionale Action-Inferno aus. Dank zahlreicher Extrawaffen und punktgenauer Keyboard-Steuerung macht die Klassiker-Verbeugung zudem richtig Spaß.

Ray



Zu den meistgespielten Titeln auf der Seite gehört das makabere Abenteuer "Ray" – auch wenn es bei dem schwarzhumorigen Flash-Werk eigentlich fast nichts zu spielen gibt. Vielmehr verfolgt Ihr in selbstablaufenden Szenen einen abstrusen Tag im Leben eines abgebrühten Kleingangsters. Ab und an werdet Ihr vor Handlungsentscheidungen gestellt – die meist blutige Folgen haben. Wer etwa die Wahl hat, den lästigen Verehrer von Rays Freundin per Scharfschützengewehr aus sicherer Entfernung zu eliminieren oder Schrotflinten-bewehrt im Drive-by-Shooting für klare Verhältnisse zu sorgen, der sollte die schräge Killer-Sim im "South Park"-Gewand nicht allzu ernst nehmen.

Raiden X



Bei "Raiden X" handelt es sich um eine pixelgenaue Umsetzung der ersten beiden "Raiden"-Teile. Obwohl pixelgenau die Sachlage eigentlich nicht richtig trifft. Denn obwohl sich Extrawaffen, Leveldesign und Bossgegner weitestgehend an Seibu Kaihatsus Vertikal-Oldies orientieren, geht die cartoonähnliche Flash-Optik andere Wege. Der tollen Spielbarkeit tut das jedoch keinen Abbruch.

1980 LÖSTE IN DER WELTALL-BALLEREI "PHOENIX" EINE FLIEGENDE UNTERTASSE DIE BOSS-EVOLUTION AUS. WIR VERNEIGEN UNS VOR DIESER SPEZIES UND STELLEN NEUN FINSTERE FINALE ENDGEGNER AUS DEN ARCADES ZUR SCHAU.

Heute geht es um das höchste Geschöpf der Boss-Sorte – den finalen Obermotz. Mit dieser Kreatur verbinde ich eine regelrechte Hass-Liebe. Einerseits entführt der Lump meine virtuelle Geliebte und quält mich mit Hunderten seiner Untergebenen. Andererseits lädt er mich in eine virtuelle Welt voller Abenteuer, knackigen Rätseln und millimetergenauen Hüpfpassagen ein. Und jetzt stehe ich vor der Pforte seines Gemachs und in mir erwacht ein neues Gefühl: Ich will diesen Spitzbub bezwingen und als König die Spielhalle verlassen – ich bin bereit für den 'Endfight'! Doch als sich dieses Ungetüm in seiner vollen Pixelpracht vor mir aufbäumt, verkommt mein Vorhaben zu einer schier unmöglichen Mission: Sein abscheuliches Gelächter flößt mir Angst ein und die ellenlange Energieleiste ist ein potentes Gegenargument für meinen Optimismus. Lässt dieser Unhold meine Siegesträume wie eine Seifenblase zerplatzen? Nein! Auch wenn mich dieser Missetäter die letzten Geldstücke kostet, jetzt gibt es kein Zurück mehr. Nach schweißtreibendem Kampf zittern meine Hände, ich bin erschöpft, aber überglücklich: Als Held in meiner kleinen Welt genieße ich den Augenblick und lächle verträumt, als sich die Entwickler mit folgenden Zeilen verabschieden:'Thank You For Playing – The End'! *rf*

GROSS & PIXELIG



Gunbird 2 (1998)
Lebensraum: Automat, Dreamcast, PS2

Lieblingsattacke:	Trompete blasen
Schwachpunkt:	sein nackter Körper
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	3 von 5
Pixelgröße:	118 Pixel

Psikyos vertikale Ballerei glänzt mit schrägen Gegnern, Top-Waffensystem und haarigen Levels. Am Ende messt Ihr Euch mit diesem knuffigen Elefanten-Boss, der Euch mit grinsenden Fröschen und ohrenbetäubendem Trompeten-Geblase malträtiert.

Arabian Magic (1992)
Lebensraum: Automat

Steckbrief:
Sultan mit Haustier-Drachen

Lieblingsattacke:	Vervielfältigung
Schwachpunkt:	legt immer wieder Pausen ein
Angstfaktor:	3 von 5
Schwierigkeit:	5 von 5
Pixelgröße:	120 Pixel

Mit vier '1001-Nacht'-Stereotypen erforscht Ihr mystische Welten und schlagt Euch mit leicht besiegbaren Herumtreibern. Doch der finale Boss haut selbst den stärksten Aladin um. Der gewitzte Magier vervielfältigt sich und attackiert mit drei Geister-Duplikaten. Zudem brutzelt Euch sein Leibwächter-Drache mit feurigem Atem.



Ghosts 'n Goblins (1985)

Lebensraum: Automat, NES, C64, Amiga

Lieblingsattacke:	Euren Helden zertreten
Schwachpunkt:	nur mit dem Schild verwundbar
Angstfaktor:	5 von 5
Schwierigkeit:	5 von 5
Pixelgröße:	62 Pixel

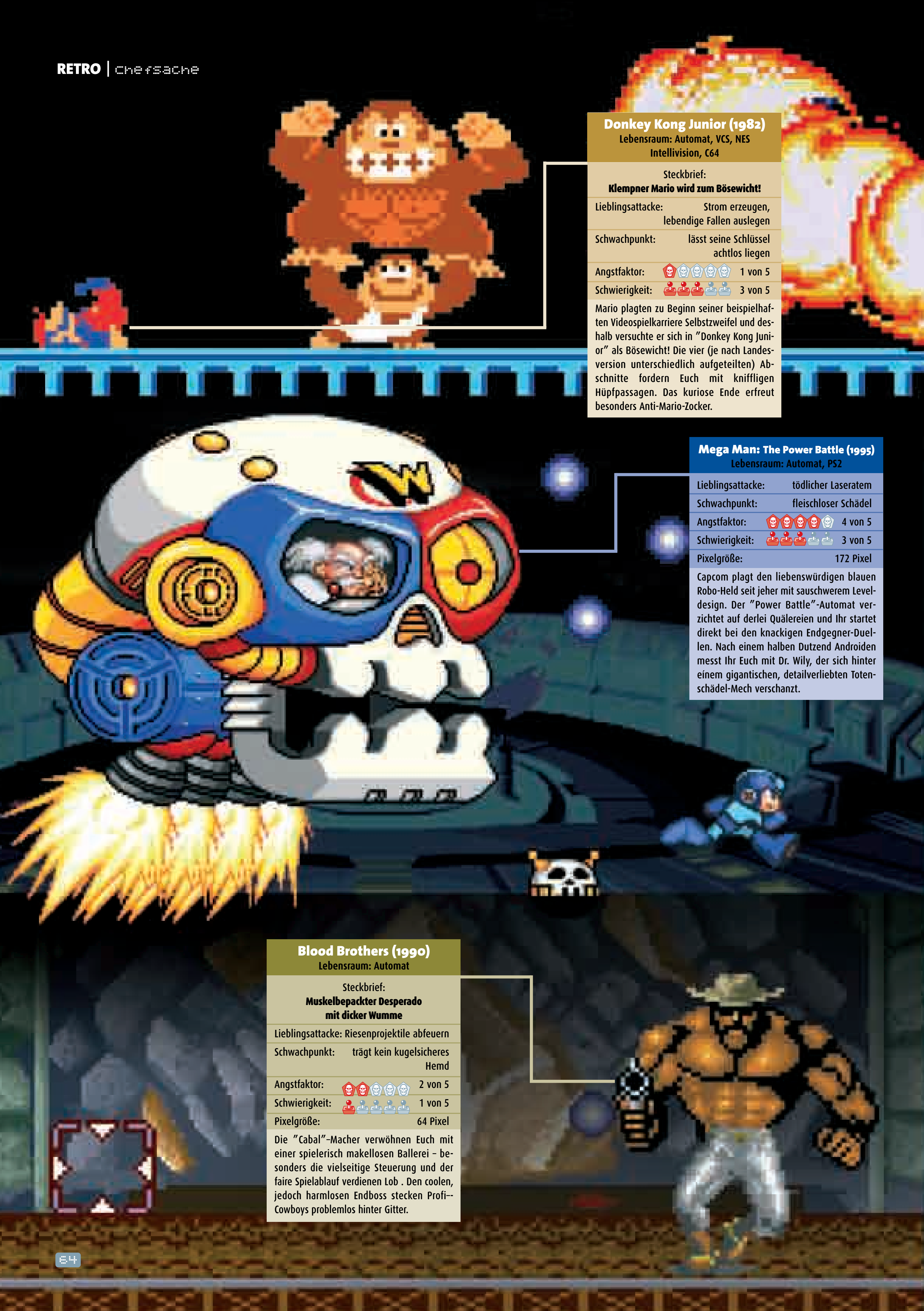
Capcoms legendäre Hüpf-Schießerei treibt selbst Profis in den Wahnsinn. Besonders fies: Den teuflischen Endgegner besiegt Ihr nur mit dem Schild – habt Ihr die entsprechende Waffe nicht dabei, werdet Ihr zurückversetzt. Noch gemeiner: Der teuflische Boss ist beim ersten Durchspielen lediglich eine Illusion – um Eure Prinzessin zu retten, müsst Ihr das Spiel nochmals durchzocken!

Prehistoric Isle in 1930 (1989)

Lebensraum: Automat

Lieblingsattacke:	Projektilfeuerwerk
Schwachpunkt:	schussdurchlässige Haut
Angstfaktor:	5 von 5
Schwierigkeit:	5 von 5
Pixelgröße:	176 Pixel

SNKs horizontale Schießerei glänzt mit einem taktisch vielseitigen Satelliten-Waffensystem. Trotzdem bringt Euch der Automat wegen horrendem Schwierigkeitsgrad und mitunter unfairen Feindformationen nah an den Ruin. Dafür entschädigt Euch SNK am Ende mit dem gigantischen Tyrannosaurus-Rex-Obermotz, der Euch mit infernalem Digi-Gebrüll das Fürchten lehrt.



Donkey Kong Junior (1982)
Lebensraum: Automat, VCS, NES Intellivision, C64

Steckbrief:
Klempner Mario wird zum Bösewicht!

Lieblingsattacke:	Strom erzeugen, lebendige Fallen auslegen
Schwachpunkt:	lässt seine Schlüssel achtlos liegen
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	3 von 5

Mario plagten zu Beginn seiner beispielhaften Videospielkarriere Selbstzweifel und deshalb versuchte er sich in "Donkey Kong Junior" als Bösewicht! Die vier (je nach Landesversion unterschiedlich aufgeteilten) Abschnitte fordern Euch mit kniffligen Hüpfpassagen. Das kuriose Ende erfreut besonders Anti-Mario-Zocker.

Mega Man: The Power Battle (1995)
Lebensraum: Automat, PS2

Lieblingsattacke:	tödlicher Laseratem
Schwachpunkt:	fleischloser Schädel
Angstfaktor:	4 von 5
Schwierigkeit:	3 von 5
Pixelgröße:	172 Pixel

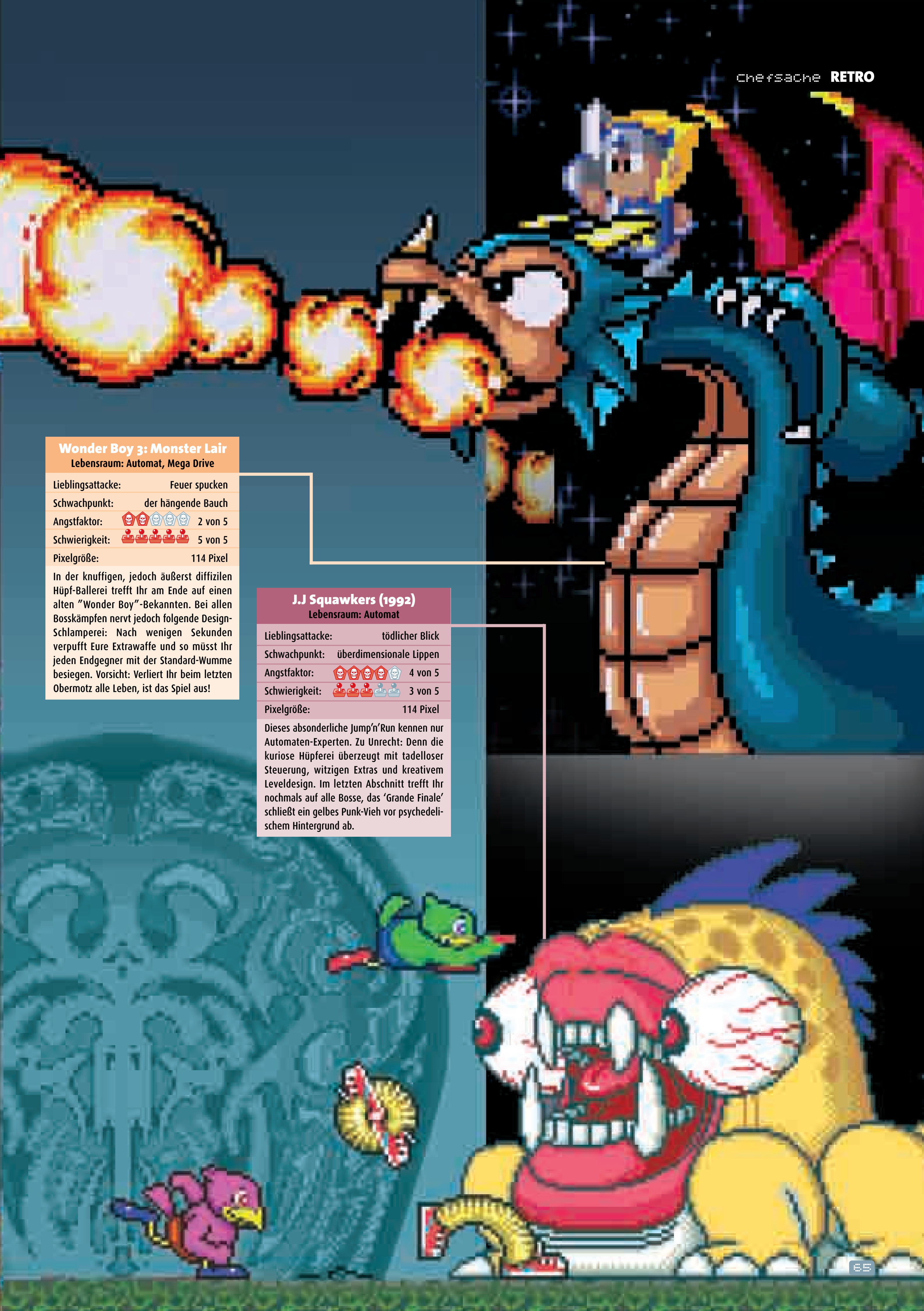
Capcom plagt den liebenswürdigen blauen Robo-Held seit jeher mit sauschwerem Leveldesign. Der "Power Battle"-Automat verzichtet auf derlei Quälereien und Ihr startet direkt bei den knackigen Endgegner-Duellen. Nach einem halben Dutzend Androiden messt Ihr Euch mit Dr. Wily, der sich hinter einem gigantischen, detailverliebten Totenschädel-Mech verschanzt.

Blood Brothers (1990)
Lebensraum: Automat

Steckbrief:
Muskelbepackter Desperado mit dicker Wumme

Lieblingsattacke:	Riesenprojektile abfeuern
Schwachpunkt:	trägt kein kugelsicheres Hemd
Angstfaktor:	2 von 5
Schwierigkeit:	1 von 5
Pixelgröße:	64 Pixel

Die "Cabal"-Macher verwöhnen Euch mit einer spielerisch makellosen Ballerei – besonders die vielseitige Steuerung und der faire Spielablauf verdienen Lob . Den coolen, jedoch harmlosen Endboss stecken Profi--Cowboys problemlos hinter Gitter.



Wonder Boy 3: Monster Lair
Lebensraum: Automat, Mega Drive

Lieblingsattacke:	Feuer spucken
Schwachpunkt:	der hängende Bauch
Angstfaktor:	2 von 5
Schwierigkeit:	5 von 5
Pixelgröße:	114 Pixel

In der knuffigen, jedoch äußerst diffizilen Hüpf-Ballerei trefft Ihr am Ende auf einen alten "Wonder Boy"-Bekannten. Bei allen Bosskämpfen nervt jedoch folgende Design-Schlamperei: Nach wenigen Sekunden verpufft Eure Extrawaffe und so müsst Ihr jeden Endgegner mit der Standard-Wumme besiegen. Vorsicht: Verliert Ihr beim letzten Obermotz alle Leben, ist das Spiel aus!

J.J Squawkers (1992)
Lebensraum: Automat

Lieblingsattacke:	tödlicher Blick
Schwachpunkt:	überdimensionale Lippen
Angstfaktor:	4 von 5
Schwierigkeit:	3 von 5
Pixelgröße:	114 Pixel

Dieses absonderliche Jump'n'Run kennen nur Automaten-Experten. Zu Unrecht: Denn die kuriose Hüpferei überzeugt mit tadelloser Steuerung, witzigen Extras und kreativem Leveldesign. Im letzten Abschnitt trefft Ihr nochmals auf alle Bosse, das 'Grande Finale' schließt ein gelbes Punk-Vieh vor psychedelischem Hintergrund ab.



Titel: 007: Tomorrow Never Dies – **Hersteller:** Electronic Arts – **Jahr:** 1999 – **System:** PSone

Zu Beginn von Electronic Arts' Bond-Versoftungszeit wurde bei der Werbung nicht auf die Starpower der Darsteller gesetzt, sondern die Agenten-Ikone symbolisch in den Mittelpunkt gestellt. Vielleicht sollte Lizenzinhaber Activision nun den gleichen Weg einschlagen, hat doch Neu-Spion Daniel Craig nicht das Charisma seiner Vorgänger.





Janina Wintermayr



spielt zurzeit:

FlatOut 2	Xbox
LocoRoco	Sony PSP
Shinobido	Playstation 2

sieht zurzeit:
Fußball WM & Drawn Together (TV)

hört zurzeit:
My Early Mustang – My Early Mustang

Matthias Schmid



spielt zurzeit:

New Super Mario Bros.	Nintendo DS
Pro Evolution Soccer 6	Playstation 2
Sonic the Hedgehog	Xbox 360

sieht zurzeit:
Fußball WM & King of Queens

hört zurzeit:
Samsas Traum, In Extremo, God Module

Oliver Ehrle



spielt zurzeit:

Ghost Recon Adv. Warfighter	Xbox 360
Joint Operations	PC
SOCOM Fireteam Bravo	Sony PSP

sieht zurzeit:
Popetown (TV)

hört zurzeit:
Slayer – South of Heaven

Gastredakteur



ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

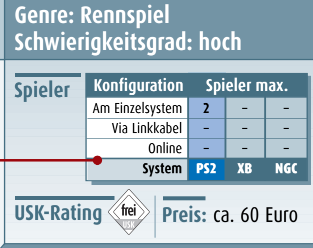
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

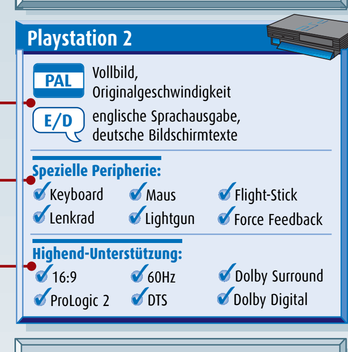


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — **Preis:** ca. 60 Euro

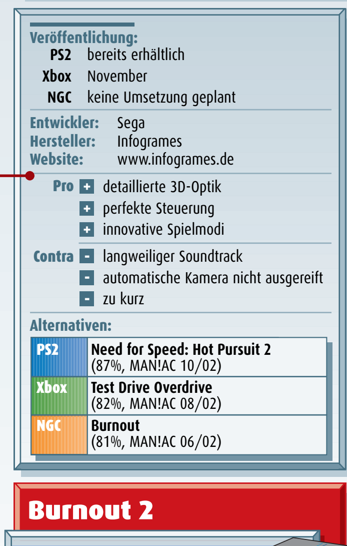


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	November
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
- detaillierte 3D-Optik
- perfekte Steuerung
- innovative Spielmodi

Contra
- langweiliger Soundtrack
- automatische Kamera nicht ausgereift
- zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)



Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Das macht dicke Backen: Ulrich verausgabt sich für die Präsentation der kugelrunden "LocoRoco"-Preise bis an den Rand der Atemlosigkeit.

Gewinnspiele sind was Feines – zumindest für die Leser. Der Redakteur dagegen kriegt leider nur die Nachteile einer Verlosung mit: Die verlockenden Preise nehmen Platz in der Redaktion weg und stehen zudem ständig im Blickfeld, ohne dass man einen davon mitnehmen kann. Noch fieser wird's, wenn Gegenstände eintrudeln, die für die fällige Fotoaufnahme erst zusammengebaut bzw. aufgeblasen werden müssen. So geschehen diesen Monat mit den Präsenten, die Sony rund um "LocoRoco" spendierte: Hüpfball und Sofa machen in zusammengefalteter Form nicht viel her, also muss jemand kräftig auf die Puste drücken – und das wortwörtlich. Immerhin kann sich Ulrich dank der Lungenarbeit die nächste Zeit Atemübungen sparen...



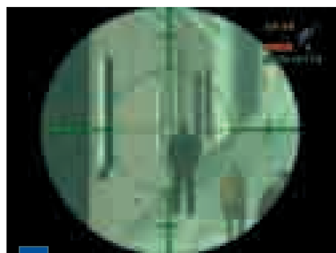
Grand Theft Auto: Liberty City Stories



PS2 Durch den lebhafteren Straßenverkehr auf der PS2 fällt es leichter, durch Gewaltausbrüche Chaos zu erzeugen und aufgebrachte Cops auf den Plan zu rufen.

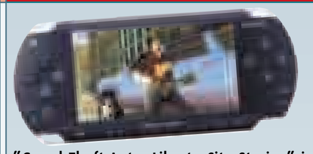


PS2 Wie erledige ich den Bürgermeister, ohne selbst gekillt zu werden?



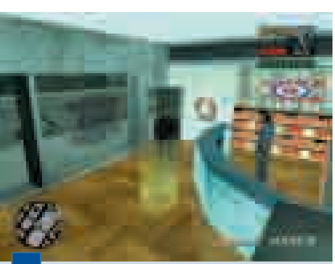
PS2 Habt Ihr eine Sniper-Wumme, erledigt Ihr Gegner aus der Ferne.

David und Goliath
Was die PSP-Version der PS2 voraus hat.



"Grand Theft Auto: Liberty City Stories" ist nicht die erste Handheld-Fassung des Gangster-Epos: Auf Game Boy Color bzw. GBA durften sich Ganoven bereits dreimal austoben, aufgrund der Hardware-Limitationen allerdings nur in verschönerter 2D-Vogelperspektive – richtig dreidimensional ging es erst mit der PSP zur Sache. Sonys Handheld beherbergt ein weiteres Unikum der Serie: Dank WiFi-Möglichkeit dürfen beim tragbaren "Liberty City Stories" bis zu sechs Spieler gleichzeitig in der Stadt für Unruhe sorgen. Sieben Spielmodi, vom klassischen Deathmatch über Autorennen bis zu strategisch angehauchten Varianten wie 'Capture the Flag', sorgen für bleihaltigen Spaß. Obwohl die PS2 mittels Breitbandmodem die nötigen Möglichkeiten bieten würde, wurden sämtliche Mehrspieler-Optionen bei der Umsetzung konsequent wegrationalisiert, weil sie nach Meinung der Entwickler auf einer Heimkonsole weniger passend wären – eigentlich schade drum.

Die "Grand Theft Auto"-Serie von Rockstar Games bricht seit ihrem 3D-Debüt 2001 alle Rekorde: "GTA 3" schlug ein wie eine Bombe, die nochmals aufgemotzten Semi-Nachfolger "Vice City (dt.)" und "San Andreas" setzten den Siegeszug fort und thronen in der Rangliste der meistverkauften Spiele der Konsolen-Neuzeit ungefährdet ganz oben. So bedeutend ist das Gangster-Epos, dass es Microsoft auf der E3 eine große Präsentation des kommenden Next-Gen-Debüts (mehr dazu im Kasten auf Seite 70) Wert war, obwohl der Titel nicht mal Xbox-360-exklusiv sein



PS2 Mit Geld geht alles: Bei Ammunation kauft Ihr Ballermänner ein.

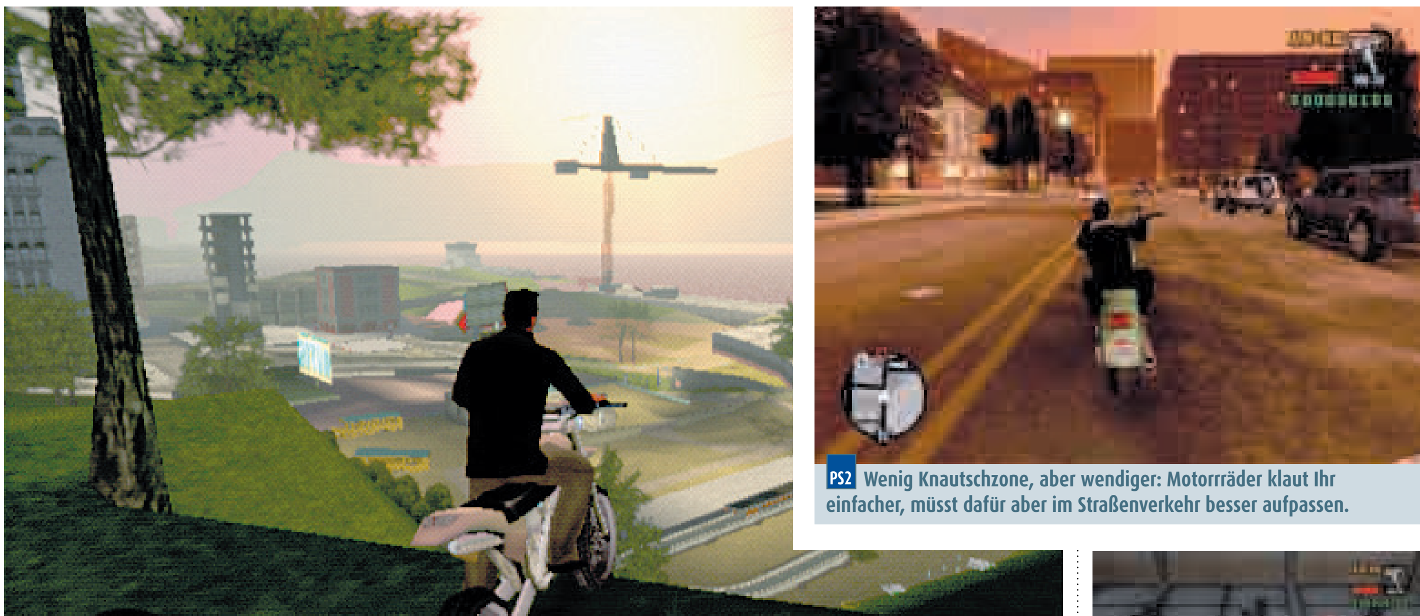
wird. Auch im Handheld-Sektor etablierte sich "Grand Theft Auto" als Macht, der PSP-Ableger "Liberty City Stories" nimmt wenig überraschend bei den Verkaufscharts für Sonys Handheld die Spitzenposition ein.

Von der Hosentasche auf die Heimkonsole

Die eingebaute Absatzgarantie eines "GTA" ließ Rockstar und die Mutterfirma Take 2 nicht kalt: Schließlich hat nicht jeder eine PSP, während die PS2 inzwischen fast zum Synonym für Videospielkonsolen geworden ist und entsprechend viele Abnehmer gefunden hat – aber seit "San Andreas" gab es kein neues "Grand Theft Auto" mehr. Kein Wunder also, dass der nahe liegende Schluss gezogen wurde: "Liberty City Stories" erscheint auch für die PS2 und kann sich damit rühmen, der erste wichtige Titel zu sein, der den Sprung vom Handheld auf den heimischen Fernseher geschafft hat. Die unter der Federführung von Rockstar Leeds entstandene Umsetzung entspricht fast komplett dem PSP-Vorbild, allerdings wurden die Mehrspieler-Funktionen nicht übernommen (siehe Kasten links) – dafür

Thomas Stuchlik

Markenausschlachtung oder weiterer Rockstar-Coup? "Liberty City Stories" bewegt sich auf einem schmalen Grat: Kennern von "GTA 3" und der PSP-Episode wird hier allzuviel bekannt vorkommen. Auch die betagte Renderware-Optik sieht trotz einigen grafischen Verbesserungen immer noch trist und langweilig aus. Daneben wurden alte Serien-Mängel wie nicht vorhandene Missions-Checkpoints immer noch nicht ausgebügelt. Zumindest kürzte Rockstar die Missionslänge auf ein gesundes Maß – so hält sich der Frustfaktor in erfreulichen Grenzen. Und abgesehen vom Metropolen-Recycling macht das bewährte "GTA"-Konzept immer noch einen Mordsspaß! Daneben befriedigen die lebendigen wie komplexen Stadtteile so manchen Forscherdrang.



PS2 Wenig Knautschzone, aber wendiger: Motorräder klaut Ihr einfacher, müsst dafür aber im Straßenverkehr besser aufpassen.

PS2 Schöner Ausblick: Wie immer erlebt Ihr auch in "Liberty City Stories" den steten Wechsel der Tageszeiten: Wer sich am Abend den passenden Aussichtspunkt sucht, genießt einen romantischen Sonnenuntergang.



PS2 Beim Angriff der Kettensägen-freaks braucht Ihr gute Nerven.

zahlt Ihr aber nicht den vollen Preis an den Kassen; stattdessen kostet das umfangreiche Mafia-Abenteuer schmale 30 Euro.

Aus Alt mach Neu

Bei "Grand Theft Auto: Liberty City Stories" startet Ihr erstmals nicht in einer gänzlich neuen Stadt Eure Verbrecher-Karriere. Ganz im Gegenteil: Schauplatz des Geschehens ist die namensgebende Metropole, die bereits bei "GTA 3" im Mittelpunkt stand. Genau das gleiche Pflaster wird Euch aber auch nicht vorgesetzt: Die Handlung spielt diesmal im Jahr 1998, also drei Jahre vor den damaligen Geschehnissen. Entsprechend kennt Ihr zwar alle Straßenzüge und die meisten Bauwerke, doch es gibt auch Unterschiede zu entdecken: So befindet sich z.B. die Brücke zum Stadtteil Staunton Island ebenso noch im Bau wie das große Stadion in Portland, außerdem schippert Ihr hier auf Wunsch mit Fähren zwischen den Stadtbezirken herum. Natürlich zieren andere Werbemotive die Plakatwände und geben der Stadt ein etwas bunteres Erscheinungsbild, dazu gesellen sich neue Positionierungen für die versteckten Extras oder bei den Rampen für waghalsige Autostunts.

Star der Geschichte ist der Mafioso Toni Cipriani, der vor einigen Jahren aus der Stadt flüchten musste und jetzt wieder zu seinem Clan zurückkehrt. Allerdings wird er bei den Leones nicht überall mit offenen Armen aufgenommen, weshalb er sich erst wieder mühsam nach oben arbeitet. Traditionell besucht Ihr in der Stadt die auf dem Radar markierten Auftraggeber und nehmt Missionen an, um die Story voran zu treiben. Anders als z.B. bei "San Andreas" gibt es jedoch keine Handlungsstränge, die Ihr einfach ignorieren könnt: Alle Aufträge müssen absolviert werden, nur die Reihenfolge steht Euch gelegentlich frei. Natürlich habt Ihr wie immer die Gelegenheit, nebenbei auch weniger gesetzeswidrige Tätigkeiten auszuführen: Verdient z.B. als Taxifahrer oder Feuerwehrmann ein paar Dollar. Ein spaßiger Neuzugang ist die Möglichkeit, sich als Verkäufer für Autos oder Motorräder zu betätigen: Kutschiert einen kaufwilligen Kunden durch die Gegend, um ihn von den Vorzügen des Vehikels zu überzeugen.

Toni ist ein fähiger Bursche, der mehr kann als sein "GTA 3"-Kollege, aber nicht so viel wie CJ aus "San Andreas": So klaut Ihr nicht nur vierrädrige Boliden, sondern schnappt Euch auf Knopfdruck auch Motorräder; Flugzeuge und Hubschrauber ergattert Ihr dagegen nicht. Außerdem solltet Ihr Euch von Gewässern fern halten – Euer Mafioso

Ulrich Steppberger

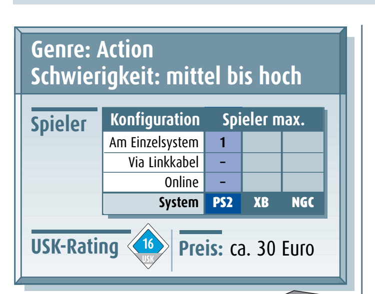
Ein zweites "San Andreas" ist "Liberty City Stories" natürlich nicht – aber mal ehrlich, das dürfte bei der Umsetzung eines Handheldspiels kaum überraschen. Geht Ihr mit realistischen Erwartungen an das neueste "GTA" heran, erwartet Euch gewohnt epische Unterhaltung, wenn auch in etwas kleinerem Format. Die namensgebende Stadt hat sich nur in Details verändert, so viel Erkundungsfläche wie bei den beiden Vorgängern gibt es zwangsläufig nicht, doch nicht nur Serienveteranen freuen sich über den Ausflug in bekannte Gebiete. Klar, die Betätigungsmöglichkeiten sind nicht so vielfältig, alte Macken bleiben hartnäckig unverändert und manche intelligente Neuerung von "San Andreas" vermisse ich schmerzlich. Auch optisch wird die PS2 beileibe nicht überlastet, Texturen und Charaktere lassen die PSP-Herkunft des Öfteren klar erkennen – und trotzdem spielt dieses "Grand Theft Auto" auch auf dem heimischen Fernseher auf sehr hohem Niveau. Wer die Handheld-Fassung schon hat, braucht's allerdings mangels Änderungen nicht – alle anderen werden prima versorgt, zumal der günstige Preis angemessen ist.



PS2 Toni will Feuerwehrmann sein: Steigt in die klobigen Löschwagen und macht den Flammen am Einsatzort mit der Wasserkanone den Garaus.



PS2 Ganz klassisch und sogar (fast) legal: Habt Ihr ein Taxi 'erworben', verdient Ihr auf Wunsch Geld mit Kundentransporten.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 30 Euro

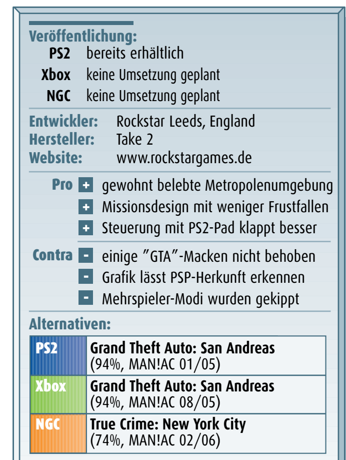


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✔ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar Leeds, England
Hersteller: Take 2
Website: www.rockstargames.de

Pro
+ gewohnt belebte Metropolenumgebung
+ Missionsdesign mit weniger Frustfallen
+ Steuerung mit PS2-Pad klappt besser

Contra
- einige "GTA"-Macken nicht behoben
- Grafik lässt PSP-Herkunft erkennen
- Mehrspieler-Modi wurden gekippt

Alternativen:
PS2 Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 08/05)
NGC True Crime: New York City (74%, MAN!AC 02/06)



GTA: Liberty City Stories

Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 90 %
89% Spielspaß

Geradlinige Portierung des PSP-Hits: nicht so brillant wie der Vorgänger, aber trotzdem stark.



PS2 Egal ob bei Sonnenschein oder im strömenden Regen, Toni wird mit den Gesetzeshütern keine Freundschaft schließen: Allerdings ist es meistens nicht klug, mit geklauten Gummiknüppeln eine Polizeikarre zu verbeulen.

ist zwar ein harter Bursche, aber zugleich Nichtschwimmer.

Leichter leben auf PS2

Auf der Heimkonsole profitiert "Liberty City Stories" von der besseren Leistung: Die Grafik hat zwar nicht die Qualität der speziell für die Hardware entwickelten Teile, wartet aber mit belebteren Straßen auf als das portable Original. Auch die Bildrate und die Weitsicht wurden dezent aufgebohrt. Ganz von Rucklern bleibt Ihr dennoch nicht verschont, auch die Texturen gerieten teils etwas niedrig aufgelöst. Angenehmer als auf dem Handheld fällt die Steuerung aus, bei der sich die größere Knopfzahl des PS2-Pads positiv auswirkt: So könnt Ihr mit dem rechten Analogstick jederzeit die Kamera bewegen und Euch Übersicht verschaffen. Auch das Waffen wechseln und der Einsatz des überarbeiteten, aber immer noch etwas bockigen Zielsystems geht nun besser von der Hand.
Wie üblich musste auch "Liberty City Stories" einige Federn lassen, um die USK-Hürde zu nehmen: In der deutschen Version könnt Ihr deshalb keine Passanten meucheln und dann ihr Kleingeld klauen, auch die versteckten Amoklauf-Extras wurden gestrichen. Auf die Missionen und den Spielspaß haben diese Details aber keinen Einfluss. *us*



PS2 Und tschüss: Braucht Ihr einen fahrbaren Untersatz, wird der Ex-Besitzer auf Knopfdruck freundlich zur Schenkung überredet.

Und so geht's weiter
Die Zukunft der "GTA"-Serie

Rockstar werkelt derzeit an gleich zwei Fortsetzungen des Gangster-Epos für gänzlich unterschiedliche Plattformen: Am 20. Oktober 2006 erscheint mit "Grand Theft Auto: Vice City Stories" der zweite PSP-Ableger. Mehr als der Name und das geplante Veröffentlichungsdatum sind derzeit noch nicht bekannt. Am grundsätzlichen Design wird sich im Vergleich zu "Liberty City Stories" vermutlich wenig ändern, wir freuen uns aber trotzdem auf neue Missionen in der sichtlich von den 80er-Jahren und 'Miami Vice' inspirierten Stadt. Dass auch dieses Handheld-Abenteuer später den Weg auf die PS2 finden wird, halten wir für unwahrscheinlich, denn am 19. Oktober 2007 erscheint mit "Grand Theft Auto 4" die 'richtige' Fortsetzung. Auch dazu gibt es Rockstar-typisch keinerlei inhaltliche Informationen, ein Novum ist aber schon jetzt bekannt: Erstmals ist ein "GTA" nicht anfangs Sony-exklusiv, stattdessen werden sowohl PS3 als auch Xbox 360 zeitgleich bedacht, wobei für letztere Plattform exklusive herunterladbare Zusatzmissionen angekündigt sind.

Sensible Soccer

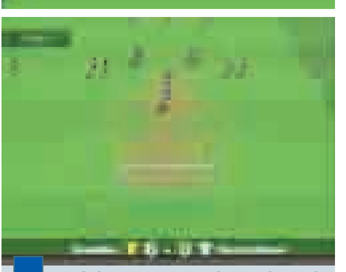


XB Tor, Tor, Tor... und keiner weiß warum. Wegen der hakeligen Steuerung kommt nie das alte 'Ich habe alles unter Kontrolle'-Schussgefühl des Originals auf.

Mein Jubel kannte keine Grenzen, als ein neues "Sensible Soccer" angekündigt wurde. Ich träumte schon von taktischen Finessen, schnellem Spielablauf, spektakulären Toren und toller Übersicht. Zudem gehörte auch Jon Hare, der Kopf des ersten Teils, wieder zum Entwicklerteam. Da kann also nichts schiefgehen. Mitnichten: Selten war die Kluft zwischen Erwartung und Realität so groß wie in dieser lustlosen Kickerei.

Ihr wählt aus über 350 nicht lizenzierten Vereinen und Nationalmannschaften und tretet in 100 Ligen und Pokalwettbewerben an. Die 3D-Optik erinnert zuerst an das Original, jedoch stören hektische Schwenks des Kameramanns Eure Konzentration.

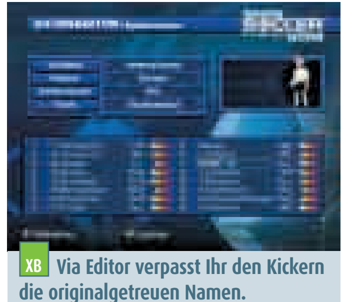




PS2 Strohdumme Mitspieler und regelwidriges Verhalten beim Elfer nerven.

Einmaleins des Simpelkicks

Den Spielaufbau bereitet Ihr mit eingängiger Zweitastenbelegung vor: Während Ihr einen Knopf für gezielte Flachpässe einsetzt, nutzt Ihr den Schussknopf für hohe Flanken oder taktische Seitenwechsel. Wahlweise zeigt Euch ein Pfeil die angepeilte Richtung an. Außerdem verwendet Ihr die Schultertaste für Sprints, die jedoch wertvolle Kondition kosten. In der Verteidigung wehrt Ihr Euch mit knallharten Grätschen oder lauft in den Ball führenden Spieler rein.



XB Via Editor verpasst Ihr den Kickern die originalgetreuen Namen.

Neben den zahlreichen vorgegebenen Turnieren editiert Ihr die Wettbewerbe frei, dies gilt auch für die nicht originalen Spielernamen.

Multiplayer-Duelle tragt Ihr mit bis zu drei fußballverrückten Freunden aus und in den diversen Modi spielt Ihr über 150 Extras wie Teams und Ausstattungen frei. *rf*

Raphael Fiore

Die beste Kickerei der 90er verkommt zum spielerischen Desaster: Eines vorweg – "Sensible World of Soccer 95-96" gehört zu meinen zehn Videospiel-Alltime-Klassikern. Doch von der damals spielerisch perfekten Bolzerei blieb nichts übrig: Die hässlichen 3D-Männlein versprühen keinerlei Charme und der hektische Kameramann verdirbt mir den Spaß. Ist wenigstens das typische "Sensi"-Spielgefühl zu erkennen? Nein! Die hakelige Steuerung lässt kein akzeptables Kurzpassspiel zu und wegen der miserablen Schusskontrolle verkommt der Torerfolg zum Glücksspiel. Außerdem fehlt eine motivierende Karriere, zahlreiche Bugs (der Torwart warpt etwa von einem Pfosten zum anderen) nerven und bei Multiplayer-Partien flucht Ihr hauptsächlich über strohdumme CPU-Mitspieler.

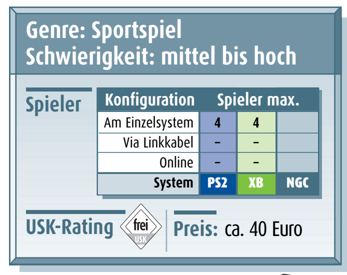
▪ ▪ ▪ Das beste Fußballspiel der 90er-Jahre ▪ ▪ ▪

Mit der "Sensible Soccer"-Serie schuf Sensible Software einen Videospiel-Meilenstein.

1992 erschien das erste "Sensible Soccer" für den Amiga (unzählige Umsetzungen folgten) – es begeisterte mit schnellem Spielablauf, toller Steuerung sowie exzellenter Übersicht dank Vogelperspektive. Vor allem in England verkaufte sich die flotte Kickerei grandios (insgesamt gingen über 1,5 Millionen Kopien über den Ladentisch). Bis 1997 erschienen zahlreiche Updates, die sich spielerisch ab der 1995er-Version nochmals deutlich steigerten und einen motivierenden Karriere-Modus beinhalteten. 1998 kam der krasse Stilbruch: Die erste 3D-Version des Rasenspektakels enttäuschte in allen Belangen.





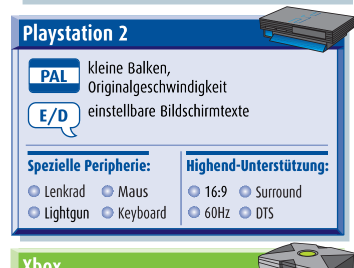


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration			
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

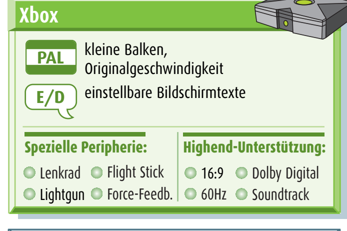
USK-Rating: frei | Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

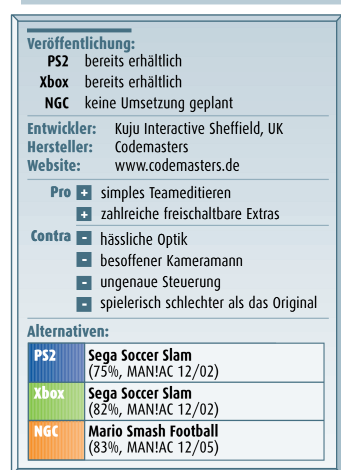
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Kuju Interactive Sheffield, UK
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.de

Pro
+ simples Teameditieren
+ zahlreiche freischaltbare Extras

Contra
– hässliche Optik
– besoffener Kameramann
– ungenaue Steuerung
– spielerisch schlechter als das Original

Alternativen:
PS2: Sega Soccer Slam (75%, MAN!AC 12/02)
Xbox: Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)
NGC: Mario Smash Football (83%, MAN!AC 12/05)



Sensible Soccer



Playstation 2: Grafik 32 %, Sound 20 %, 38 % Spielspaß
Xbox: Grafik 32 %, Sound 20 %, 38 % Spielspaß

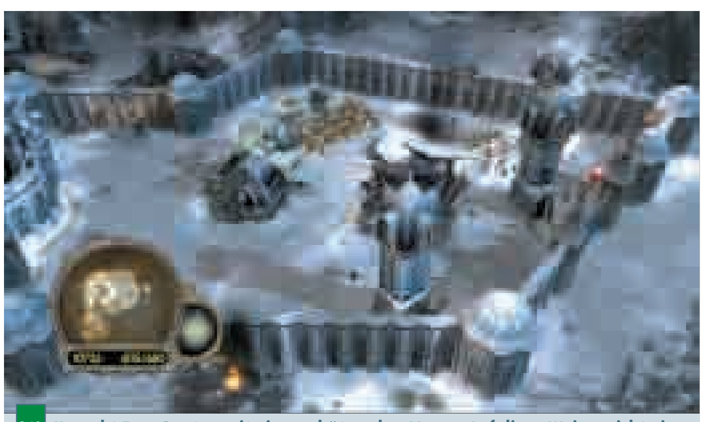
Optisch und spielerisch desolate Wiederbelebung der Kultkickerei aus den 90er-Jahren.



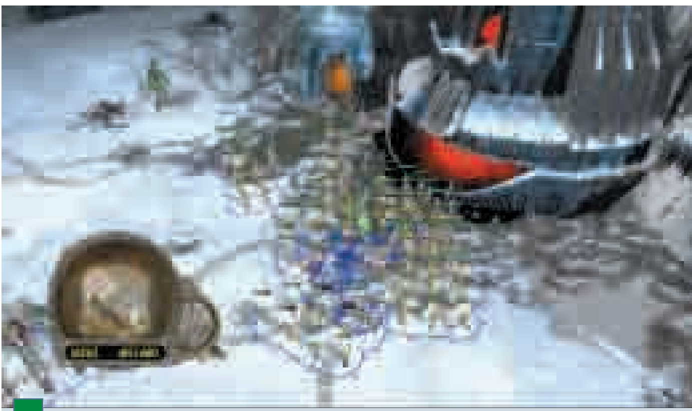
Xbox 360



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2



360 Umgebt Eure Bauten mit einer schützenden Mauer. Auf diese Weise reicht eine kleine Reservetruppe, um sie gegen angreifende Horden zu verteidigen.



360 Lebt auf großem Fuße: Der Goblin-König hockt sicher in seiner Eisfestung, inzwischen beschmeißt Euer Ent (hinten links) das Bollwerk mit Felsbrocken.

Kreischende Ork-Horden prallen auf das vereinigte Heeres-Aufgebot von Menschen, Elben und Zwergen. Am sturmgepeitschten Firmament kreist über dem Gemetzel auf seiner Flugechse der Hexenkönig von Angmar – der erste Diener des dunklen Herrn von Mordor führt seine Truppen in die Schlacht. In Lorien wehren sich Galadriels Truppen fieberhaft gegen den unaufhaltsamen Vormarsch von Spinnenreitern und Höhlentrollen, während der Großteil ihres Volks in Panik flüchtet, um Mittelerde zu verlassen. Doch die Flotte, mit der das uralte Volk seine letzte Reise über das Meer antreten will, wird bereits an der Hafenausfahrt von Korsarenschiffen aufgehalten – Flammenpfeile durchlöchern die zarten Segel der eleganten Elbenschoner und griechisches Feuer setzt die verzauberten Planken in Brand. Die Zwergenvölker unter der Führung von Gimlis Vater und Zwergenherrscher Gloin schlagen eine verzweifelte Schlacht gegen die Goblinhorden eines Feuer spuckenden Drachens und wetzen ihre Mithril-Klingen, um dem Ungetüm auf den Schuppenpanzer zu rücken. Das alles sind Szenen, wie wir sie sonst nur aus dem Kino kennen – oder von Echtzeit-Strategie-Spielen auf dem PC: Anders als bei den im Konsolen-Kosmos dominanten, rundenweise ausgetragenen Kämpfen werden Eure Streitkräfte hier in Echtzeit und mit Hilfe des Mauszeigers durchs Terrain gescheucht. Derweil auf dem PC schon seit über einem Jahrzehnt mit schöner Regelmäßigkeit eine Hit-Armee nach der anderen aufmarschiert, machen sich derlei Action-inspirierte Schlachtenaufgebote auf unserem heimischen Flimmerkasten rar. Schuld waren vor allem die bisher mangelnde Bildauflösung von TV-Geräten aus der Prä-HDTV-Ära, welche die meist winzigen Einheiten nicht so detailreich wiedergeben

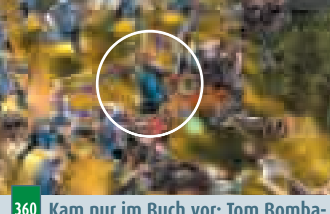
360 Bewachen die Brücke zur Drachenfestung: zwei Giganten.



360 Will Eure versammelte Streitmacht aus Zwergen und Elben davon abhalten, in sein unterirdisches Königreich einzudringen: ein mächtiger Flattermann – seines Zeichens Verwalter über eine ganze Garnison von Saurons Unholden.



360 Bei solchen Massenaufläufen verlieren selbst gut organisierte Feldherren schnell den Überblick. Obendrein gerät die 3D-Engine derart ins Stocken, dass die Einheiten-Wahl zusätzlich erschwert wird.


360 Kam nur im Buch vor: Tom Bombadil bringt fröhlich singend Verderben.

NEXTGEN-FAKTOR

Derbe Ruckler und häufige Bildraten-Einbrüche trüben den sonst famosen Grafikeindruck empfindlich.



VS


Wer alle Einheiten-Details genießen will, für den ist HDTV Pflicht – auch könnt Ihr die Truppen so erheblich besser unterscheiden.

konnten wie ein Monitor – und nicht zuletzt das Fehlen des naturgemäß an den Schreibtisch gebundenen Kabelnagers, ohne den ein intuitives Navigieren und Kommandieren schwer fällt. Ersteres gehört auf der Xbox 360 (bei entsprechender Ausstattung) der Vergangenheit an, Letzteres wird dem Konsolen-Strategen wohl immer ein Dorn im Auge bleiben – auch die inzwischen zweite "Schlacht um Mittelerde" kann daran nichts ändern: obwohl man sich sichtlich darum bemüht hat, uns Pad-Akrobaten die Suche im Einheiten-Heuhaufen so leicht wie möglich zu gestalten (lest hierzu auch den Kasten "Die totale Konsolen-Kontrolle").

Schauplatz Mittelerde

Apropos 'zweite Schlacht': Der erste Echtzeit-Krieg um Mittelerde ist nach wie vor PC-exklusiv. Während Teil 1 vor allem die Film-Handlung rund um Frodo, Sam und das Bündnis der Menschen aufgriff, wagt man hier einen mutigen Vorstoß in Story-Regionen, die der Meister in seinen Romanen bestenfalls streifte. 'Sehr frei nach Tolkien' erzählen die in LA beheimateten EA-Entwickler, wie sich die Elben unter der Führung von Halbblut Elrond und der spitzohrigen Monarchin Galadriel gegen Saurons Vormarsch behaupten – außerdem streift man eine Rasse, die allen Liebhabern bärtiger Axtschwinger zum Leidwesen in "Der Herr der Ringe" eher stiefmütterlich behandelt wurde: Vom Volk der Zwerge und seinen Bemühungen, sich gegen Goblins, Orks, Drachen sowie andere unterirdische Bedrohungen zu behaupten, erzählt Tolkien nur in "Der kleine Hobbit" – aber in "Die Schlacht um Mittelerde 2" treten Gimlis kleinwüchsige Verwandte wieder ins Rampen- und ans Tageslicht. Wer sich bei der Wahl für eine von zwei möglichen Kampagnen für Verteidiger Mittelerdes entscheidet, kämpft also vor allem mit Elben- und Zwergenvolk. Ganz anders dagegen das Spiel unter der Knute des Herrn von Mordor: Auf der dunklen Seite der mittelirdischen Macht führt Ihr unter dem Kommando von Saurons Mund und Nazgul eklige Nachtschattengewächse wie Orks, Uruk-Hai, Höhlentrolle oder Giganten ins Feld. Entsprechend treten an die Stelle von architektonisch wertvollen Burgen und Trainingshallen die grotesken Brutstätten der Finsternis: Grotten oder Magma-Seen speien zerstörerische, wimmelnde und hochfrequent kreischende Brut ins geplagte Waldland.


360 Scharmützel im subterranischen Zwergenreich: Drückt einfach die linke Schultertaste, um alle derzeit sichtbaren Krieger auf einmal zu wählen.

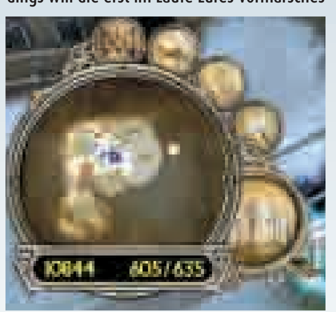
Burgenbau

Die Grundlage für jeden erfolgreichen Vormarsch ist genretypisch Eure Basis: Elbenhelden wie Glorfindel, Elrond höchstpersönlich oder sein Töchterlein Arwen residieren in schicken Festungen – inzwischen schuften sich ihre Baumeister den Polygon-Rücken bucklig, um so schnell wie möglich Befestigungsanlagen und andere nützliche Bauten aus dem Boden zu stampfen: Derweil Kasernen und Bogenschießplätze für den nötigen Einheiten-Nachschub sorgen, garantieren verzauberte Wellness-Zentren wie Galadriels Spiegel, dass lädierte Mannen wieder zu Kräften kommen – vorausgesetzt, sie halten sich im Wirkungs-

Die totale Konsolen-Kontrolle

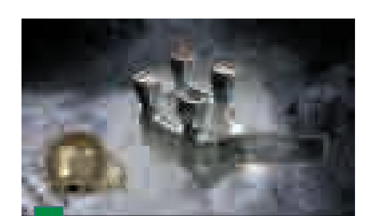
Oder: Die Macht, die Euch der magische Palanthir verleiht

In Mittelerde zählt der Palanthir zu den mächtigsten Artefakten – erlaubte der übergroße Kamera-Klunker Saruman doch konspirativen Telepathie-Plausch mit dem 'Auge' sowie die Bespitzelung seiner Feinde. Im Spiel erfüllt der mystische Spion einen ganz ähnlichen Zweck: Immerhin seht Ihr im Antlitz des Palanthirs die aktuelle Level-Karte – allerdings will die erst im Laufe Eures Vormarsches Meter für Meter enthüllt werden, bis dahin kleidet sie sich in den für Echtzeit-Taktik üblichen 'Fog of War' ('Nebel des Krieges'). Obendrein fungiert der Zauberstein als Spiel-Interface: Die Scheiben an seinem Rand erlauben Euch Zugriff auf Untermenüs für Bauarbeiter, Helden, Armeeaufteilung und die Verteilung erkämpfter Kommandopunkte auf magische Fertigkeiten. Letztere erlauben Euch die Anrufung übermächtiger Wesenheiten wie der von Ulknudel Tom Bombadil oder aber die Instant-Heilung angeschlagener Kämpfer. Der Palanthir selbst reagiert bei extremen Truppenaufmärschen manchmal recht störrisch, lässt sich aber grundsätzlich und mittels 'RT'-Button denkbar simpel erreichen. Haltet nun den Taster gedrückt, während Ihr mittels Digi-Kreuz den gewünschten Optionskringel ansteuert und mit A bestätigt, um das jeweilige Untermenü zu öffnen. Die Anzeige schließlich gibt Aufschluss über Eure Ressourcen (links) und Einheiten-Bestand bzw. Maximum.

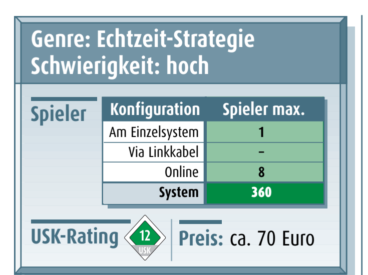



360 Investiert tüchtig in die Aufrüstung Eurer Elbenkriegsschiffe, dann saufen die Gegnerpötte schnell ab.


360 Burgenbau leicht gemacht: Kaum habt Ihr die Zwergenfestung in...

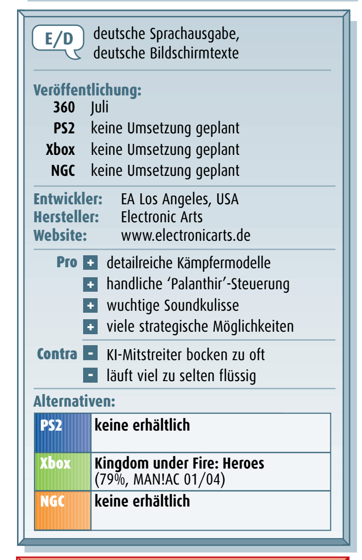

360 ...Auftrag gegeben, da steht auch schon das fertige Bollwerk bereit!


360 Landgang erwünscht: Schifft Euch mit Transportern im Feindesland ein.


Genre: Echtzeit-Strategie
Schwierigkeit: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	–
	Online	8
	System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 70 Euro


E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 Juli
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: EA Los Angeles, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
- detailreiche Kämpfermodelle
- handliche 'Palanthir'-Steuerung
- wuchtige Soundkulisse
- viele strategische Möglichkeiten

Contra
- KI-Mitstreiter bocken zu oft
- läuft viel zu selten flüssig

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	Kingdom under Fire: Heroes (79%, MAN!AC 01/04)
NGC	keine erhältlich

Der Herr der Ringe: Die Schlacht...

Xbox 360
Grafik 75 %
Sound 78 %
79 % Spielspaß

Protzig, aber ruckelig. Spielerisch gehaltvoll, aber lahm erzählt. Fantasy-Taktik frei nach Tolkien.

radius der magischen Einrichtung auf. Ebenfalls nicht zu verachten: Stätten des Wissens und der Forschung, die Euch Waffen bzw. Truppen aufmotzen lassen – und Werften, in denen prächtige Schlachtschiffe oder schnittige Transporter vom Stapel laufen.

Aber detaillierter Basis-Bebauung und etlicher Verteidigungs-Optionen zum Trotz legt EA bei seinem Fantasy-Gewusel vor allem Wert auf schnelle und effektvolle Massenschlachten: So fällt Eure Kontrolle über die genaue Rohstoffgewinnung ähnlich oberflächlich aus wie der Festungsbau im Allgemeinen. In der Regel heißt es so lange 'Schaffe, schaffe, Häusle baue', bis es nicht mehr weiter geht bzw. so viele Truppenverbände auf ihren Einsatz warten, dass Eure Stadt keine zusätzlichen Kämpfer mehr zu beherbergen vermag – und besonders Letzteres geschieht schneller, als dem Aufbau-Spezialisten lieb ist.

Was danach passiert, das ist für den Echtzeit-Strategen ebenso selbstverständlich wie für den Rollenspieler die Jagd nach Erfahrungspunkten: Fasst Eure Einheiten mit Hilfe des Palanthirs (siehe Kasten) zu Verbänden zusammen und befehligt alle Mannen, die Ihr entbehren könnt, an die Front. Dort heißt es dann nur noch: Ziel wählen, und schon wirft sich die kampfeshungrige Meute mit Gebrüll ins Getümmel. Wie sich Eure Krieger zwischen Orkschwert, Trollhammer und Drachenodem aufführen, das bestimmt Ihr übrigens (möglichst vor dem Kampf) mit Hilfe unterschiedlicher Verhaltensparameter. Führt Ihr harte Veteranen ins Gefecht, dann riskiert ruhig einen aggressiven Vorstoß.

360 Die Grauen Anfurten in Gefahr: Der Hafen, von dem aus das Elbenvolk zu den heimischen Inseln aufbrechen möchte, wird von der Korsarenflotte belagert.

Wer dagegen den Rückzug antreten oder einen angeschlagenen Helden beschützen möchte, der tut gut daran, seine Mitstreiter zu möglichst defensiven Manövern anzuhalten, damit sie nicht gleich jedem Goblin in Angriffsreichweite an die Gurgel gehen und vor lauter Angriffslust Eure Marschbefehle ignorieren. *rb*


360 Enttäuschend: Statt Render-Sequenzen gibt's nur Standbilder.


360 Entscheidet leicht über Sieg oder Niederlage: die Wahl Eurer Zauber.

Robert Bannert

An sich ein pompöses Gemetzel, dem man seine Fehler aber richtig übel nimmt: Orks, Goblins und Trolle wuseln in überzeugender Detailtreue durch die Wälder von Bruchtal, malerische Städte, üppiger 3D-Bewuchs und nicht zuletzt Howard Shores Bombast-Soundtrack erwecken Mittelerde auf eine Weise zum Leben, dass Fans der Vorlage vor Glück heulen möchten – das Original lebt! Aber, ach weh... was ist das?! Wie wir's auch drehen und wenden – es ruckelt, zuckelt und stottert, dass uns die Lust am Dasein als Fantasy-General schnell vergeht. Besonders bei großem Einheiten-Auflauf steigt uns die Zornesröte ins Gesicht, denn jetzt kriegen wir die ohnehin störrischen KI-Doofies erst recht nicht mehr unter Kontrolle! Eine schiere Flut an unterschiedlichen Einheiten, Gebäuden, Möglichkeiten zum taktischen Feintuning und immerhin vier unterschiedliche Modi für motivierende Online-Scharmützel versöhnen zwar einigermaßen, aber auch sie können nicht verhindern, dass die "Schlacht um Mittelerde" trotz ihres Potenzials dezent enttäuscht. Zumal die wirre und ausgesprochen fade Handlung nicht nur eingefleischten Tolkienesen sauer aufstoßen wird.



Volontär(in) und/oder Redakteur(in)

...zur Festanstellung: Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich mit den aktuellen Konsolen aus und interessieren sich auch für Sony PSP und Nintendo DS. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig. Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und haben im besten Fall ein Faible für multimediale Handys und andere tragbare Elektronik-Gimmicks.

Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus. Nach erfolgreichem Absolvieren des Volontariats besteht die Möglichkeit, in eine Redakteursposition aufzusteigen. Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt.

Ihre Bewerbung mit Lebenslauf, Zeugnissen, Lichtbild und aussagefähigem Probeartikel senden Sie bitte an:
Cybermedia GmbH · Personalabteilung · Wallbergstr. 10 · 86415 Mering



MotoGP '06

NEXTGEN-FAKTOR

Umgebung und vor allem Fahrer zeigen mehr Details, das fällt aber weniger auf als die gelegentlichen Ruckler und Tearingfehler.

TV VS HDTV

Während der Rennen hält sich der Qualitätsverlust auf alten Fernsehern in Grenzen – außerdem gibt's Vollbild und 50 Hz.



360 Obwohl die realistischen MotoGP-Kurse in den Vordergrund gerückt wurden, sind die Extreme-Pisten optisch die interessantere Alternative: Da die Designer keine echten Vorbilder nachahmen mussten, findet Ihr hier optisch abwechslungsreichere Szenarien.

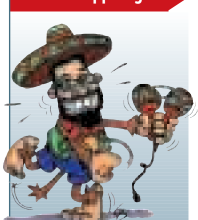
Nachdem bislang nur Autofahrer auf der Xbox 360 ihrem PS-Rausch freien Lauf lassen durften, sausen nun auch Zweirad-Liebhaber über den Asphalt: THQ veröffentlicht die "MotoGP"-Serie erstmals für Microsofts NextGen-Hardware.
"Moto GP '06" ist kein komplett neuer Teil, sondern ein Update der vor knapp einem Jahr erschienenen dritten Xbox-Episode: Optionen und Spielmodi wurden übernommen, die Fahrerdaten und der Rennkalender auf den aktuellen Stand gebracht. So wählt Ihr aus, ob Ihr gegen das mit Originalnamen gespickte Fahrerfeld der diesjährigen Saison antretet oder lieber auf dem Stand von 2005 bleibt. Gefahren wird unabhängig von Eurer Entscheidung allerdings stets auf den gleichen 17 Schauplätzen. Drei Pisten kommen erstmals zum Einsatz: Gestrichen wurden die fiktive Teststrecke in Sheridan sowie Südafrika und Brasilien, dafür geht's nun in China, der Türkei und auf dem ruhmreichen US-Circuit von Laguna Seca zur Sache. Außerdem sind wieder die alternativen Extreme-Pisten dabei, zu denen sich mit dem amerikanischen Schauplatz Monterey ebenfalls ein Neuzugang gesellt.

Übung macht den Meister

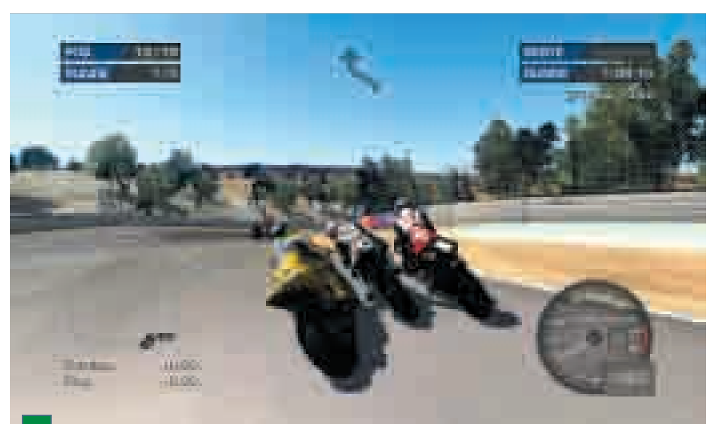
Das Hauptaugenmerk von "Moto GP '06" liegt auf der realitätsnah umgesetzten Motorrad-WM: Während einer Saison absolviert Ihr auf Wunsch alle Trainingssitzungen und die Qualifikation. Alternativ geht es sofort ins Rennen, dann allerdings stets vom letzten Startplatz aus. Mit sturem Vollgas

360 Regen macht das Handling der PS-Monster noch schwieriger – leider bringt die Grafik den Nässe-Effekt auf der Xbox 360 nur schwach rüber.

Ulrich Steppberger



"MotoGP '06" ist ein starkes Rennspiel, das vor allem Simulationsanhängern gefallen wird. Waren schon die Xbox-Vorgänger nichts für reine Spaßraser, fällt das NextGen-Debüt noch etwas knackiger aus und fordert viel Disziplin von den Fahrern, da sonst kaum Rennerfolge heraus springen. In dem Zusammenhang finde ich es unverständlich, dass die spürbar zugänglichere Extreme-Variante nun nicht mehr von Beginn an wählbar ist, sondern Ihr Euch erst durch den nun happiger gewordenen Standard-Modus schlagen müsst. Grafisch wurde das Renngeschehen hübsch in Szene gesetzt, kann die hohen Erwartungen an eine NextGen-Entwicklung aber nicht wirklich erfüllen: Natürlich sind penibel modellierte Fahrer und Bikes eine schöne Sache, aber während der Rennen habt Ihr wenig Muße, jede einzelne Schraube zu betrachten – dafür fällt mehr auf, dass das Geschehen manchmal ruckelt (was auf der Xbox-Vorlage nicht der Fall war). Auch die Ladezeiten wurden bei der Xbox 360 deutlich länger. Dennoch ist "MotoGP '06" eine rundum gelungene Raserei, bei der sich die nötige Einarbeitungszeit bezahlt macht.



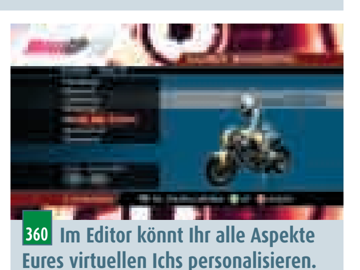
360 Die berühmte Rennstrecke von Laguna Seca mit ihrer berüchtigten Korkenzieher-Schikane fordert Euer ganzes fahrerisches Können.

kommt Ihr nicht weit: Entwickler Climax hat den Simulationsaspekt bei der Xbox-360-Flitzerei nochmals angezogen. Nur wer behutsam mit seiner Maschine umgeht und die Geschwindigkeit vor Kurven angemessen reduziert, landet nicht regelmäßig unsanft im Kiesbett. So könnt Ihr zwar Vorder- und Hinterbremse zusammen auf einen Knopf legen, das Erlernen der getrennten Bedienung ist aber zu empfehlen.

Weniger strapaziös fahren sich die erfundenen Zweiräder des Extreme-Modus, bei dem auf der Xbox 360 nun 16 statt wie bislang zehn Konkurrenten um den Sieg rasen: Diese in drei Leistungsklassen unterteilten Maschinen verhalten sich spürbar gutmütiger und erlauben damit waghalsigere Fahrten durch Städte und ansehnliche Naturlandschaften. Allerdings setzt "MotoGP '06" nun erst einmal Arbeit voraus, denn anders als auf der Xbox ist diese Spielart erst verfügbar, wenn Ihr sie bei den klasischen Rennen freigeschaltet habt.

Erfolgreiche Biker steigen in einer virtuellen Rangliste nach oben und gewinnen Erfahrungspunkte sowie Preisgelder, mit denen sie die Fähigkeiten ihres virtuellen Fahrers verbessern oder die Extreme-Zweiräder tunen. Zusätzlich stehen auf jedem Kurs mehrere Herausforderungen ähnlich der "Gran Turismo"-Fahrschule zur Verfügung, die bei erfolgreicher Absolvierung diverse Belohnungen bringen.

Daneben beweist Ihr auch der Welt und Euren Freunden, was Ihr drauf habt: Rundenrekorde werden via Xbox Live einsehbar, außerdem kämpft Ihr vor der eigenen Konsole mit vier Leuten und online mit 16 Rivalen um den Sieg. *us*



360 Im Editor könnt Ihr alle Aspekte Eures virtuellen Ichs personalisieren.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	16
Online	16
System	360

USK-Rating: frei — **Preis:** ca. 70 Euro



E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Climax, England
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ dank Extreme-Strecken viel Abwechslung
+ vorbildliche Xbox-Live-Einbindung
+ Steuerung mit viel Anspruch...

Contra
- ...was den Einstieg aber frustig macht
- Grafik nicht so flüssig wie auf Xbox
- lange Ladezeiten

Alternativen:

System	Alternative
PS2	MotoGP 4 (82%, MAN!AC 07/05)
Xbox	MotoGP 3 (88%, MAN!AC 10/05)
NGC	keine erhältlich

MotoGP '06

Xbox 360
Grafik 73 %
Sound 71 %
86 % Spielspaß

Simulationslastige Motorrad-Raserei mit viel Anspruch und gelungenem Extreme-Modus.

Forbidden Siren 2



PS2 Stehauf-Männchen: Die Gegner lassen sich nur kurzzeitig ausschalten.

PS2 Atmosphärischer Höhepunkt: Aus den Augen eines Hundes beobachtet Ihr einen Zombie (rechts im Bild) und steuert gleichzeitig den fast blinden Shu Mikami.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ dichte Atmosphäre
+ innovatives 'Ich sehe durch die Augen des Feindes'-Feature

Contra
- frustige Trial&Error-Passagen
- Kontrollen, Kamera und Kämpfe mäßig
- Szenarien wiederholen sich

Alternativen:
PS2 Silent Hill 4: The Room (76%, MAN!AC 11/04)
Xbox Silent Hill 4: The Room (76%, MAN!AC 11/04)
NGC Resident Evil (90%, MAN!AC 10/02)

Vor fast zweieinhalb Jahren trat "Forbidden Siren" an, das Horror-Genre zu revolutionieren – und scheiterte trotz innovativem 'Ich sehe mit den Augen des Feindes'-Feature an unfairen Trial&Error-Abschnitten, hakeligen Kontrollen sowie drögen Kampfeinlagen. Natürlich will Teil 2 alles besser machen, ob's gelingt?

Horror in Häppchen

An dem spielerischen Grundgerüst hat sich nichts verändert: Nach wie vor erfüllt Ihr Mini-Missionen, die munter in der Zeitdimension hin- und herspringen. Zudem seid Ihr meist mit wechselnden Charakteren unterwegs. Diese beiden Faktoren führen dazu, dass sich Euch die Story um eine zombieverseuchte Insel nur häppchenweise und aus verschiedenen Perspektiven erschließt.
Die konsequente Abkehr von einer chronologischen Erzählstruktur ist aber nicht die einzige Besonderheit: Eure Alter Egos können sich in die Köpfe der allgegenwärtigen Untoten 'einhacken'. Die Folge: Ihr dürft durch die Augen der Widersacher die Umgebung sondieren und ihre Laufwege auskundschaften. Versucht nun, diese Informationen auf die Karte zu übertragen und Euch steht ein taktisches Planungsinstrument zur Verfügung. Strategisches Vorgehen ist bei "Forbidden Siren 2" der Schlüssel zum Überleben: Da sich Eure Widersacher nicht endgültig, sondern nur kurzfristig ausschalten lassen, heißt die Devise 'Feinden aus dem Weg gehen und das Levelende erreichen'.
Verkompliziert wird die taktische Horror-Hatz durch die Charaktere an sich oder deren Begleitpersonen. Shu Mikami zum Beispiel ist beinahe blind und muss sich mühsam durch die Augen seines Hundes einen Überblick verschaffen. Aufgegabelte, zu schützende Partner verhalten sich selten intelligent und stellen dadurch ein willkommenes Ziel für Zombieattacken dar. Geht gegen das untote Pack mit herumliegenden Gegenständen wie Eisenrohren, Sägen und Schusswaffen vor. Bei auftauchenden Rauchgeistern hilft jedoch nur eine Taschenlampe. *os*

Oliver Schultes



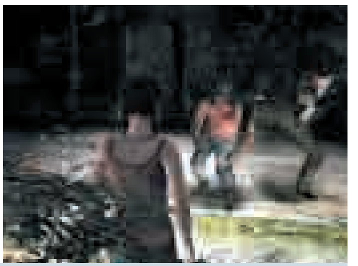
Die kleinen Verbesserungen machen Teil 2 nicht besser. Dass Ihr Euren Standort nun auf der Karte seht, hilft ein bisschen weiter. Es löst allerdings nicht das Trial&Error-Problem einiger Levels: Immer noch gibt es Stellen, die sich nur durch Ausprobieren lösen lassen. Wieso werden angepeilte Feinde nicht in der Karte verzeichnet? Das würde endlich strategische Vorgehensweisen ermöglichen. Steuerung und Kamera sind gruselig, die tumben CPU-Partner versperren Fluchtwege und bei feindlichem Sichtkontakt verkommt der Taktik-Horror zum 'Welche Knöpfe muss ich drücken und wo muss ich hinlaufen?'-Gehampel. Die packende Atmosphäre und das spannende 'Durch die Augen des Gegners'-Konzept hieven "Forbidden Siren 2" schlussendlich über die Durchschnittsmarke.

Forbidden Siren 2



Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 73 %
68 % Spielspaß

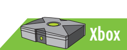
Horror-Abenteuer mit Taktik-Einschlag und Problemen in puncto Spieldesign und Technik.



PS2 Eure CPU-Begleiter zeichnen sich meist durch Dummheit aus. An einigen Stellen helfen sie Euch jedoch mit Tipps (links) oder Karate-Tritten aus der Patsche.



PS2 Marginal verbessert: Auf der Karte seht Ihr jetzt Euren Standort.

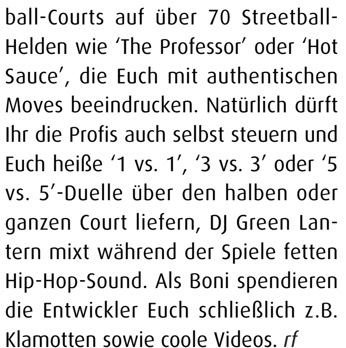


And 1 Streetball



XB Mit spektakulären Aktionen füllt Ihr die Zuschauerleiste auf und erhaltet ein Mikrofon. Durch dessen Aktivierung feuert Ihr einen speziellen Superschuss ab oder seid 'On fire' – all Eure Fähigkeiten verbessern sich solange, bis der Gegner trifft.

XB Das komplexe Tricksystem sieht gut aus, hemmt aber den Spielfluss.



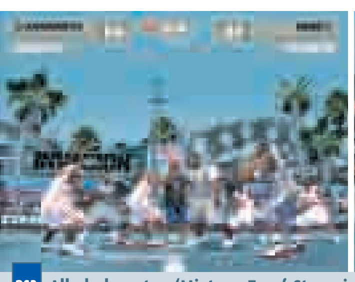
Streetballer haben ihre eigenen Regeln und spielen nicht nur ergebnisorientiert. Ihnen geht es um die Liebe am Spiel und besonders darum, den Gegner mit spektakulären Aktionen bloßzustellen. Dies zeichnet auch die seit 1999 stattfindende 'And 1-Mixtape'-Tour aus: In zahlreichen Bundesstaaten sucht And 1 (eine 1993 gegründete Basketball- und Streetball-Accessoire-Firma) neue Basketball-Talente. Nur der aufsehenerregendste Spieler erhält am Ende dieses beliebten Reality-Formats einen Vertrag für die nächste 'Mixtape'-Tour. Und genau dies wollt Ihr in Ubisofts Basketball-Action erreichen. Vor der Platzeroberung macht Ihr Euch mit der komplexen I-Ball-Steuerung vertraut: Kombiniert via Schultertasten und Analogsticks Tricks, füllt damit die 'Ankle Breaker'-Anzeige und macht mit krassen Bewegungen die Gegner nass. Damit erfreut Ihr die Zuschauer und erhaltet bei voller Leiste ein Mikrofon. Dieses setzt Ihr für 'Breakdown-Moves' ein – ein Korberfolg gibt drei bis fünf Punkte. Zudem verbessert Ihr in Eurer Laufbahn Eure Fertigkeiten und trefft auch 'echte' 'And 1'-Stars.

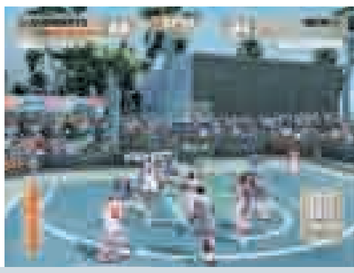
Mein Job: Streetballer

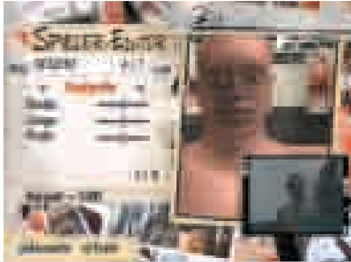
Ingesamt trefft Ihr auf den 22 Basketball-Courts auf über 70 Streetball-Helden wie 'The Professor' oder 'Hot Sauce', die Euch mit authentischen Moves beeindrucken. Natürlich dürft Ihr die Profis auch selbst steuern und Euch heiße '1 vs. 1', '3 vs. 3' oder '5 vs. 5'-Duelle über den halben oder ganzen Court liefern, DJ Green Lantern mixt während der Spiele fetten Hip-Hop-Sound. Als Boni spendieren die Entwickler Euch schließlich z.B. Klamotten sowie coole Videos. *rf*

Raphael Fiore

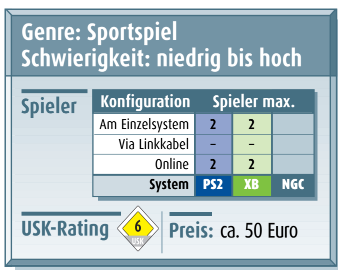
Als leidenschaftlicher 'And 1'-Schuhträger und großer Fan der 'Mixtape'-Tour bin ich von dem Spiel enttäuscht. Die Entwickler wollten ein möglichst vielseitiges Tricksystem auf die Beine stellen, aber das ist ihnen misslungen: Anstatt spektakuläre Basketball-Action zu bieten, verkommt "And 1 Streetball" zu einer hampeligen Trick-Spielerei. Ihr hantiert ständig an den beiden Analogsticks herum und es entsteht kein schnelles, typisches Straßenbasketball-Feeling. Außerdem nerven Eure Mitspieler mit strohdummen Aktionen: Sie laufen sich kaum frei und stellen sich Euch oftmals in den Weg. Auch die technische Umsetzung enttäuscht: Abgehakte Animationen und klobige Figuren werden den 'echten' Streetball-Zauberern nicht gerecht. Zudem wirkt das Spiel in vielen Situationen unfertig: Stümperhafte Menüs, schlechte 'EyeToy'-Gesichtserkennung und Tonaussetzer sorgen für Kopfschütteln. "And 1 Streetball" hat gegen die virtuelle Konkurrenz von Midway und EA keine Chance und erhält nur wegen der authentisch umgesetzten 'Mixtape-Tour'-Karriere eine knapp überdurchschnittliche Wertung.







PS2 Alle bekannten 'Mixtape Tour'-Stars sind mit von der Partie. Der einzige weiße und beliebteste 'And 1'-Profi 'The Professor' führt gerade einen 'Ankle Breaker'-Move aus. Bin ich das? Die 'EyeToy'-Gesichtserkennung klappt nicht wunschgemäß (von links).

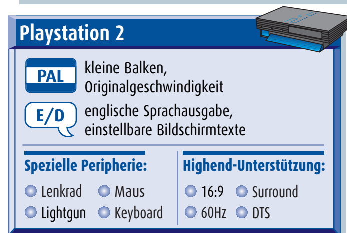


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	2	2	
System	PS2	XB	NGC

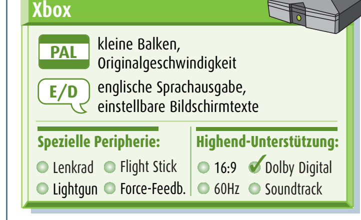
USK-Rating 6 — Preis: ca. 50 Euro



Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

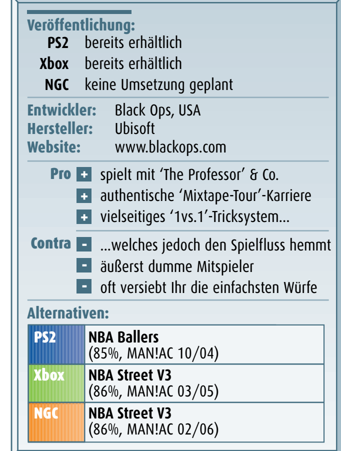
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Black Ops, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.blackops.com

Pro
+ spielt mit 'The Professor' & Co.
+ authentische 'Mixtape-Tour'-Karriere
+ vielseitiges '1vs.1'-Tricksystem...

Contra
– ...welches jedoch den Spielfluss hemmt
– äußerst dumme Mitspieler
– oft versiebt Ihr die einfachsten Würfe

Alternativen:
PS2: NBA Ballers (85%, MAN!AC 10/04)
Xbox: NBA Street V3 (86%, MAN!AC 03/05)
NGC: NBA Street V3 (86%, MAN!AC 02/06)

And 1 Streetball

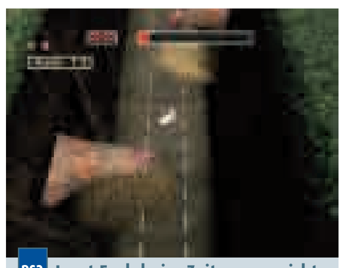
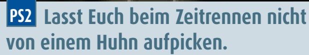
Playstation 2: Grafik 66 %, Sound 75 % — 56 % Spielspaß

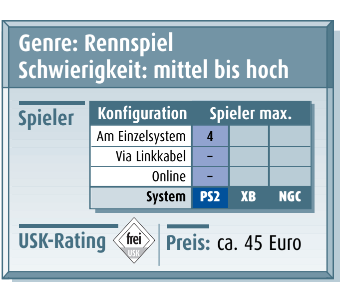
Xbox: Grafik 66 %, Sound 75 % — 56 % Spielspaß

Streetball-Action mit coolem, aber trägem Tricksystem, den 'And 1'-Profis und dummer KI.



Micro Machines V4

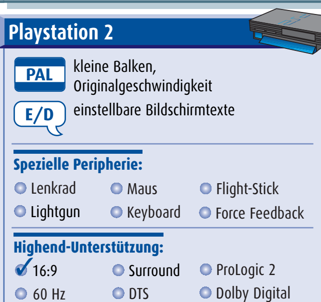


PS2 Lasst Euch beim Zeitrennen nicht von einem Huhn aufpicken.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 45 Euro


Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad · Maus · Flight-Stick
Lightgun · Keyboard · Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 · Surround · ProLogic 2
60 Hz · DTS · Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Supersonic Software, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.de

Pro
+ großes Streckenangebot
+ sehr viele Autos zum Sammeln
+ handlicher Kurseditor
+ dank 'Pad-Teilung' kein Multitap-Zwang

Contra
- CPU-Gegner teilweise übertrieben stark
- Freischaltlogik etwas obskur

Alternativen:

PS2	Mashed: Fully Loaded (nicht getestet)
Xbox	Mashed: Fully Loaded (nicht getestet)
NGC	Micro Machines (70%, MAN!AC 03/03)


Micro Machines V4

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 51 %
75 % Spielspaß

Flotte Miniflitzerei mit witzigen Strecken und guter Partytauglichkeit, nur teils etwas schwer.


PS2 Am Strand drohen Hindernisse wie klebriges Eis oder zugreifende Krabben.

PS2 Vermeidet im Bastelkeller die Kreissäge, sonst fliegen schnell die Funken.

PS2 Heißes Pflaster: Die Herdplatte, auf der Burgerscheiben brutzeln, solltet Ihr schnell hinter Euch lassen – sonst wird Euer Energievorrat weggeschmort.

Während der 16- und 32-Bit-Zeit war der Name "Micro Machines" untrennbar mit Codemasters verbunden, vor einigen Jahren hatte ein Seitensprung zu Infogrames jedoch eine nur mäßig spannende PS2-, Xbox- und Gamecube-Fassung zur Folge. Doch das ist Vergangenheit, denn die "Micro Machines V4" geben jetzt wieder bei Codemasters Vollgas. Natürlich saust Ihr zeitgemäß durch Polygonwelten, die sich den klassischen Charme erhalten haben: Die Pisten führen also nicht durch Naturlandschaften oder Großstädte, sondern sind überwiegend in Szenarien rund um den Haushalt angesiedelt. Mal geht's quer über den Frühstückstisch und durch die Küche, Speicher und Vorgarten werden ebenso unsicher gemacht wie Billardtisch, Strand und Schlafzimmer. Aber auch Supermärkte, Schwimmbäder oder das Museum sind vor Euren Miniatur-Mobilen nicht sicher – rund 50 Strecken in 25 Örtlichkeiten dienen als illustre Schauplätze für die Rennen.


PS2 Der Editor ist einfach zu bedienen, bietet aber nur wenige Umgebungen.

Wer braucht Splitscreens?

Eine klassische Rennart steht bei "Micro Machines V4" im Mittelpunkt: Alle Fahrzeuge starten gleichzeitig, wer zu langsam ist, fällt hinten aus dem Bild raus und bekommt einen Lebenspunkt abgezogen, während der Sieger einen Zähler als Belohnung erhält – am Ende triumphiert derjenige, der seine Leiste zuerst füllt. Spielt Ihr mit bis zu vier Teilnehmern (ohne Multitap können sich zwei Piloten ein Pad teilen), geht es meist so zur Sache. Solofahrer erleben in der Karriere auch andere Varianten, bei denen z.B. innerhalb knapper Zeitlimits Checkpoints erreicht werden müssen oder einfach reguläre Rennen anstehen – mal mit und mal ohne aufsammelbare Waffen wie Fernlenkrakete oder Riesenhammer. Durch Siege schaltet Ihr nicht nur weitere Pisten und Wettbewerbe frei, sondern sammelt auch Miniflitzer für Eure Garage: 750 Modelle und Farbvarianten warten darauf, Eure Vitrinen zu füllen. Wer will, kann sie mit Freunden tauschen oder als Wetteinsatz verwenden: Der Sieger eines Rennens bekommt dann alle teilnehmenden Vehikel. *us*

Ulrich Steppberger

Das Rad erfindet "Micro Machines V4" nicht neu, aber das stört bei der flotten Miniflitzerei kaum – schließlich soll der Spaß im Mittelpunkt stehen, und das tut er hier auf jeden Fall. Anders als beim letzten Teil unter Infogrames' Federführung setzen die Entwickler konsequent auf alte Stärken: Auf spielerische Experimente wurde verzichtet, dafür stimmt dank überzeugender Streckenzahl die Abwechslung. Die zahlreichen Szenarien versprühen sicherlich kein Grafikfeuerwerk, sehen aber hübsch aus und stecken voller witziger Details. Sammler freuen sich über die vielen Vehikel, Bastler haben am ordentlichen Editor Freude, und zusammen mit Kumpels macht's sowieso besonders viel Spaß. Solisten knabbern dagegen an teils überzogen schweren CPU-Gegnern.



Hitman: Blood Money



360 Im Angesicht des Todes: Die leicht cartoonhaften, aber ausdrucksstarken Gesichter kommen auf Xbox 360 besonders zur Geltung (großes Bild). Klettert Ihr durch Fenster oder über Geländer, schaltet die Kamera in eine Frontalperspektive (rechts oben).

Sie kam so sicher wie der Tod, doch leider zu spät für die letzte Ausgabe! Deshalb lest Ihr den Test zum Xbox-360-"Hitman: Blood Money" erst jetzt. Erwartungsgemäß zieht die NextGen-Variante des Metzel-Simulators optisch an den PS2 und Xbox Hitmännern vorbei, inhaltlich bleibt aber alles beim Alten.

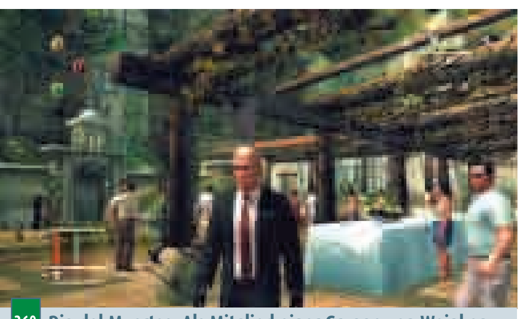
Sterben in Schönheit

Als glatzköpfiger Killer 47 infiltriert Ihr komplexe Levels, um mehrere Zielpersonen möglichst unauffällig zu liquidieren. Meistens nehmt Ihr im Laufe einer Mission die Identitäten unterschiedlicher Bewohner an und verkleidet Euch als Bauarbeiter, Wachmann oder Riesenhuhn. Auch im vierten Serienteil habt Ihr wieder mannigfache Mord-Möglichkeiten, um Eure Mission erfolgreich abzuschließen. Je nachdem, ob Ihr einen klammheimlichen Giftmord begeht, Euer Opfer unter einem herabstürzenden Scheinwerfer begrabt oder eine ferngelenkte Bombe benutzt, ein Zeitungsbericht gibt Euch nach den Missionen Aufschluss über die Medienwirksamkeit Eures Tuns. Hierbei gilt: Wer keine Spuren hinterlässt, kann das sauer verdiente Blutgeld in Waffen-Upgrades und bessere Ausrüstung stecken. Rabauken geben den Zaster aus, um Zeugen zum Schweigen zu bringen und Polizisten zu bestechen, oder sie kaufen sich gleich eine neue Identität. Denn findet sich erst 47s Portrait in der Zeitung, ist es mit dem verstohlenen Killerdasein schnell vorbei und die Levelbevölkerung alarmiert bei Eurem Anblick prompt die Ordnungshüter. Wer lautlos und listig killt, gewinnt den Level und diverse 360-Achievements. *mw*

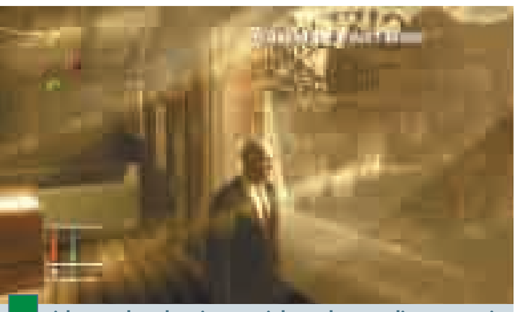
Max Wildgruber



Hübsch hässlich: Obwohl der 360-Hitman keine Chance hat, zur Next-Gen-Grafikreferenz zu avancieren, spielt die Glacier-Engine auf Microsofts Powerkiste gehörig mit den Muskeln. Das ist wörtlich zu nehmen: Lebensnah modellierte Muskeln und Sehnen, ausdrucksstarke Gesichter ohne Schönheitsideal, aber mit Charakter, und zeitgemäße Lichteffekte ebnen 47s Weg auf die nächste Konsolengeneration. Wenig verwunderlich, doch trotzdem enttäuschend ist die Tatsache, dass die Xbox-Live-Fähigkeiten nur zum Protzwettbewerb der Achievement-Sammler genutzt werden. Fürs nächste Killerspiel wünsche ich mir einen ordentlichen Multiplayer-Modus, der das nuancenreiche Leveldesign für eine Hetzjagd im Stil der "Splinter Cell"-Duelle nutzt!



360 Dia del Muertos: Als Mitglied einer Gruppe von Weinkennern kommt 47 zur Auslese auf die Hacienda des Drogenbosses.



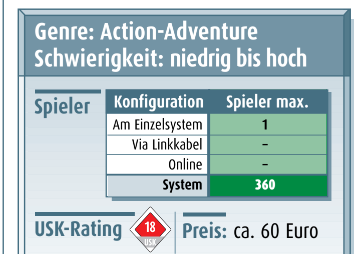
360 Lichtgestalt: Schon im Tutorial-Level protzt die 360-Version der Glacier-Engine mit Schattenwurf und Sonnenstrahlen.

NEXTGEN-FAKTOR

Im optischen Rennen mit anderen 360-Titeln nur Mittelmaß. Trotzdem klar die schönere Version im Vergleich zu PS2 und Xbox.

TV VS HDTV

Kein Verdruss für Killer mit alten Geräten: Die Nachteile gegenüber hochauflösenden Fernsehern halten sich in engen Grenzen.

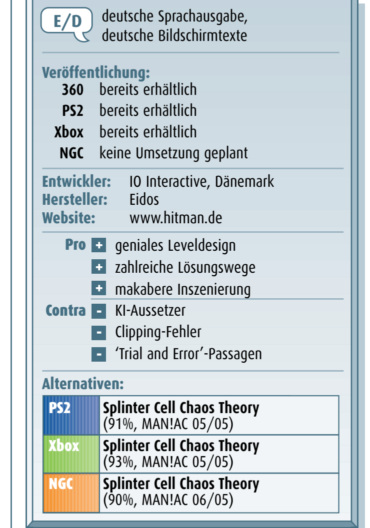


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating: 18 | Preis: ca. 60 Euro



E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360: bereits erhältlich
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: IO Interactive, Dänemark
Hersteller: Eidos
Website: www.hitman.de

Pro
- + geniales Leveldesign
- + zahlreiche Lösungswege
- + makabere Inszenierung

Contra
- – KI-Aussetzer
- – Clipping-Fehler
- – 'Trial and Error'-Passagen

Alternativen:

PS2	Splinter Cell Chaos Theory (91%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Splinter Cell Chaos Theory (93%, MAN!AC 05/05)
NGC	Splinter Cell Chaos Theory (90%, MAN!AC 06/05)



Hitman: Blood Money



Xbox 360
Grafik 72 %
Sound 84 %
82 % Spielspaß

Perfektes Killerspiel für Listenreiche mit viel Geduld und Sinn für morbide Maskeraden.





Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga



PS2 Die Götter müssen verrückt sein: Im Tempel der virtuellen Götzenbilder erfahrt Ihr um Hintergründe und Missionen des Wettstreits.



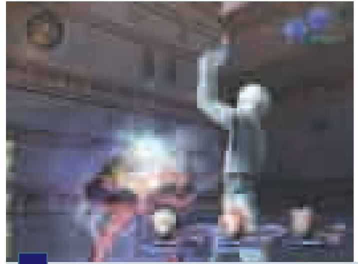
PS2 Ob klein oder kolossal: Hat ein Widersacher keine Elementar-Schwäche...

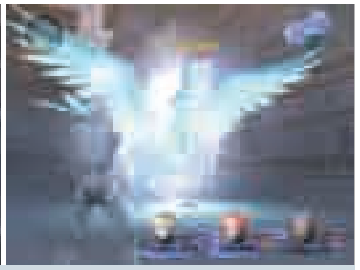
PS2 ...dann erledigt Ihr ihn mit guter, altmodischer Handarbeit.

In den USA steht schon längst der zweite Teil der "Digital Devil Saga" in den Regalen – bei uns treten Seph und sein postapokalyptisches Söldner-Team gerade mal ihre erste Reise an. Moment mal... postapokalyptisch?

Richtig: Zwar dreht sich auch der hier zu Lande jüngste Ableger von Atlus' okkult geprägter Rollenspiel-Reihe "Shin Megami Tensei" um finstere Geheimnisse und dämonische Antihelden – aber wo "Lucifer's Call" in unserer wirklichen Welt seinen Anfang nahm, da seid Ihr bei Euren "Digital Devil Saga"-Streifzügen von Anfang an in den Ruinen einer offensichtlich stark von indischen Glaubensmotiven geprägten Kultur unterwegs. Aber obwohl Viertel-Namen wie 'Muladhara', 'Sahasrara' oder 'Svadhisthana' und über die ganze, verfallene Metropole verteilte, vielarmige Götzenbilder die Verwandtschaft zur irdischen Religion nahe legen, scheint der liebe Onkel Buddha mit seinen Idealen von Friede, Freude und Eierkuchen nicht präsent. Vielmehr herrscht hier noch das prä-buddhistische Treiben von rachsüchtigen Göttern und Dämonen. Herrscher über das so ganz und gar nicht himmlische Trümmerfeld ist ein mit feschen, glatzköpfigen Damen vernetzter Zentral-Computer: Aber anstatt seine Schäfchen zu hegen und pflegen, hetzt er die wenigen, in kleinen Clan-Gemeinschaften organisierten Überlebenden gegeneinander auf. Auf diese Weise soll – frei nach dem (inzwischen etwas überholten) Evolutions-Motto – der Stärkste ausfindig gemacht und als Belohnung ins vermeintliche Himmelreich 'Nirwana' entsandt werden.

Als der Wettstreit in seine Endphase tritt, werden fast alle Clan-Leute einer geheimnisvollen Strahlung ausgesetzt. Das Resultat: Die Betroffenen mutieren zu dämonischen Wechselwesen, die nur existieren können, wenn sie ihre Gegner verzehren. Auf diese Weise forciert das Computer-Regime den Krieg: Wer nicht gnadenlos über die anderen Clans herfällt, der verhungert. Die einzige Rettung vor der wenig erquicklichen Wahl "Friss oder stirb!" verspricht ein mysteriöses Mädchen, das zusammen mit dem teuflischen Erbgut auf den Plan trat: Ihr Gesang beschwichtigt das Biest im Manne (oder der Frau) und bewahrt die Stammesbrüder Eurer Heldentruppe davor, sich gegenseitig den Garaus zu machen. Trotzdem ist schnelles Handeln gefragt: Die göttliche CPU lässt Euch keine Wahl, und so macht sich Euer Trio aus Halbdämonen auf die Tatzen, um mit dem einen Stamm eine kurzfristige Allianz zu schmieden und langfristig alle anderen von der nuklear verstrahlten Platte zu putzen.

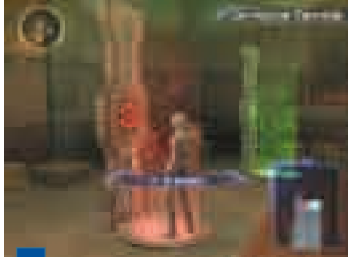




PS2 Wird Eure Truppe überrascht, hat sie nicht genügend Zeit, um sich schon vor dem Kampf zu verwandeln. Aber keine Panik: Transformiert einen Charakter und verleiht mit einem Zauber den Schüssen Eurer Kollegen elementare Durchschlagskraft!

Dämonisches Gebaren

Derweil Ihr die Oberwelt schnell und komfortabel per Karte bereist (für die Serie typisch), geht's in den Clan-Burgen zur Sache: Sephs polygonales





PS2 Regelmäßiges Speichern (links) ist erste Heldenpflicht, denn fiese Fallen wie die rotäugigen Glotzköpfe (rechts) stürzen Euch oft ins Verderben.



PS2 Die für fast alle Auseinandersetzungen lebenswichtigen Spezialfähigkeiten (siehe Liste links) bekommt Ihr nur für die Vervollkommnung eines Mantras.

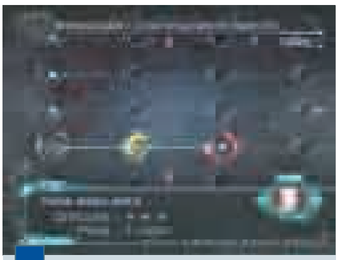
Konterfrei repräsentiert die gesamte Gruppe, während Ihr es durch futuristisch bis heruntergekommen anmutende Korridorfluchten dirigiert, organische Schatz-Behälter ausräumt (in Ermangelung von Truhen), tückische Fallen umgeht, Treppen besteigt und via Hebel-Mechanismus ganze Bodenpartien hebt oder senkt. Ein Diagramm oben links im Bild gibt inzwischen Aufschluss darüber, wie wahrscheinlich eine Konfrontation der monströsen Art ist – denn wie beim Gros seiner Genre-Kollegen sind auch bei "Digital Devil Saga" Zufallsbegegnungen Programm. Und ebenfalls für Rollenspiele japanischer Machart typisch: Der Begriff 'Wahrscheinlichkeit' ist sehr dehnbar – und im Endeffekt kommt's so oder so alle paar Schritte zum Scharmützel. Und das heißt hier: Meistens wechseln Eure Kämpfer schon vor Gefechtsbeginn in ihre Dämonenform, um mit Klauen, Reißzähnen und magischen Kräften über ihre nicht minder monströsen Widersacher herzufallen. Wie gehabt, wird rundenweise geschlitzt, geritzt, gerissen und gezaubert – und wird Eure Truppe mal überrumpelt, dann verwandelt Ihr Euch via Menübefehl während der Schlacht oder beschießt die Biester mit konventionellen Waffen: Je flotter Ihr gegnerische Bestien wie zuckersüße Sukkubi, mit erhaben erhobenem Haupt hockende Teufelsschafe, schwertschwingende Engel oder riesige Dämonenhühner erledigt, desto mehr Punkte kassiert Ihr in den Disziplinen 'Erfahrung' und 'Mantra'. Erstere lässt Euch bei gefülltem Balken gewohnheitsgemäß eine Stufe aufsteigen, ein volle Mantra-Leiste dagegen beschert Euch neue Fertigkeiten und wird nach ihrer Vollendung am nächsten Speicher-Terminal gegen eine neue ausgetauscht – genügend Kleingeld vorausgesetzt. Zwar darf jeder Charakter jedes Mantra studieren – aber eine ausgewogene Verteilung der unterschiedlichen Elementarkräfte ist empfehlenswert: Egal ob sie auf Energie, Erde, Feuer, Eis, Kraft oder irgendein anderes Element allergisch reagiert – fast jede Dämonen-Spezies ist für eine Magieform besonders anfällig. Zwar wissen sich viele Monstrositäten mit speziellen Anti-Zaubern gegen Eure übernatürlichen Attacken zu behaupten – aber trotzdem scannen schlaue Dämonen ihre Feinde so früh wie möglich nach ihrer Achillesferse. *rb*

Robert Bannert

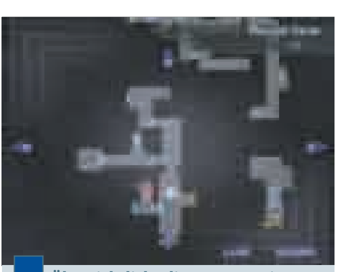
Ein dämonisches Hack'n'Slay-Aufgebot, das es in sich hat: Atlus' "Digital Devil Saga" macht zwar nichts neu – aber dafür so ziemlich alles richtig. Das angenehm flotte Kampfsystem lässt Euch genügend Raum für taktische Spielereien, und die dezent mit dem "Final Fantasy 10"-Sphärobrett verwandte, aber weit weniger verkopfte Mantra-Entwicklung macht das Dauer-Gemetzel zum ebenso launigen wie lohnenden Geschäft. Denn während die Möglichkeit, beim einen oder anderen Stufenaufstieg nach eigenem Gusto Punkte auf Eure Attribute zu verteilen, kaum spürbare Auswirkungen auf die Gefechte hat, kann die Wahl der richtigen Mantra-Disziplin sehr wohl über Sieg oder Niederlage entscheiden! Hinzu kommt die angenehm individuelle und atmosphärische Gestaltung des depressiven 'Dark Future'-Szenarios: Staubige, schuttüberladene Straßenzüge, die vielen indisch anmutenden Ornamente, klangvolle bis sphärische Rockmusik und nicht zuletzt das eigenwillige Charakter-Design verleihen der digitalen Teufelsmär eine ganz eigene Note. Wer eine datenlastige und handliche Dungeon-Krabbelei sucht, ist hier genau richtig!



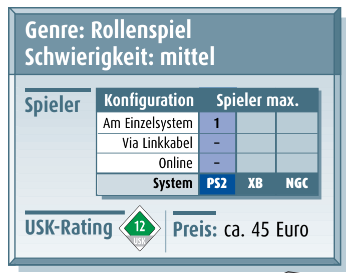
PS2 Instant-Reise dank Übersichtskarte: Wählt bekannte oder jüngst freigeschaltete Ziele, und schon seid Ihr da!



PS2 Springt zwischen Mantra-Kategorien oder entwickelt sie geradlinig.



PS2 Übersichtlich: die Luxus-Variante der jederzeit sichtbaren Automap.

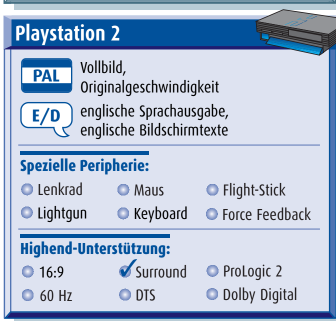


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 45 Euro

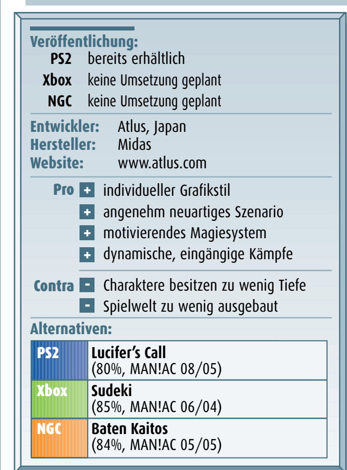


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✔ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Atlus, Japan
Hersteller: Midas
Website: www.atlus.com

Pro
+ individueller Grafikstil
+ angenehm neuartiges Szenario
+ motivierendes Magiesystem
+ dynamische, eingängige Kämpfe

Contra
– Charaktere besitzen zu wenig Tiefe
– Spielwelt zu wenig ausgebaut

Alternativen:
PS2: Lucifer's Call (80%, MAN!AC 08/05)
Xbox: Sudeki (85%, MAN!AC 06/04)
NGC: Baten Kaitos (84%, MAN!AC 05/05)

Digital Devil Saga

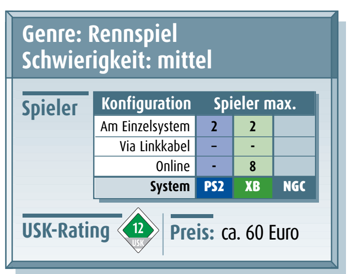
Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 84 %
81 % Spielspaß

Geradlinige, aber spaßige und hübsch präsentierte Dämonenjagd für Hack'n'Slay-Freunde





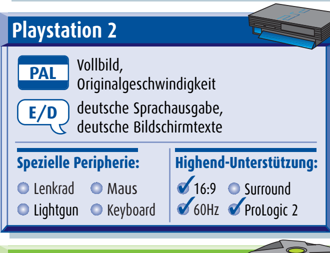
FlatOut 2



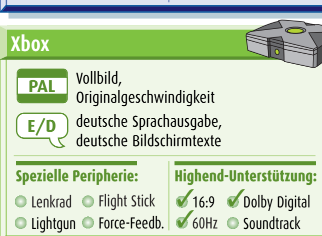
Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	-	-	
Online	-	8	
System	PS2	XB	NGC

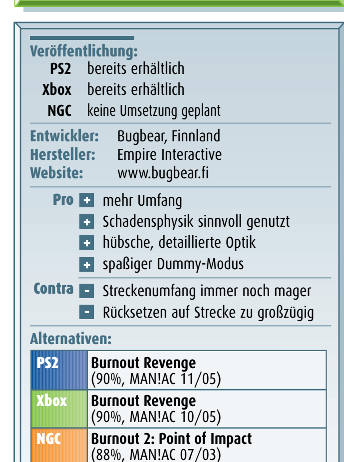
USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔16:9, Surround, ✔60Hz, ✔ProLogic 2



Xbox
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔16:9, ✔Dolby Digital, ✔60Hz, Soundtrack



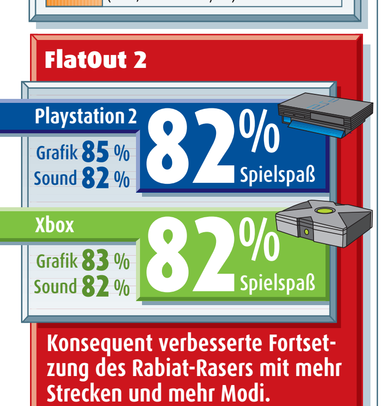
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bugbear, Finnland
Hersteller: Empire Interactive
Website: www.bugbear.fi

Pro
+ mehr Umfang
+ Schadensphysik sinnvoll genutzt
+ hübsche, detaillierte Optik
+ spaßiger Dummy-Modus

Contra
- Streckenumfang immer noch mager
- Rücksetzen auf Strecke zu großzügig

Alternativen:
PS2 Burnout Revenge (90%, MAN!AC 11/05)
Xbox Burnout Revenge (90%, MAN!AC 10/05)
NGC Burnout 2: Point of Impact (88%, MAN!AC 07/03)



FlatOut 2
Playstation 2: Grafik 85 %, Sound 82 %, 82% Spielspaß
Xbox: Grafik 83 %, Sound 82 %, 82% Spielspaß
Konsequent verbesserte Fortsetzung des Rabiat-Rasers mit mehr Strecken und mehr Modi.



XB Die Dummy-Kämpfe machen nicht nur Spaß. Ihr gewinnt auch Punkte.

Mit dem Vorgänger zeigte das finnische Bugbear Studio, dass Criterion mit ihrer "Burnout"-Serie nicht das alleinige Recht zum destruktiven Rasen besitzt. Zwar konnte "FlatOut" dem Genre-König nicht das Wasser reichen, ein Achtungserfolg war dem bis dato unbekannten Entwickler jedoch geglückt. Der Nachfolger soll nun vieles besser machen.

Das Recht des Stärkeren

Mit "FlatOut 2" erfindet Bugbear das Rad nicht neu, sondern entwickelt den ersten Teil konsequent weiter. Allen voran an Abwechslung und Umfang haben die Finnen geschraubt: Mit 34 Autos dürft Ihr nun auf knapp 40 Strecken Gas geben. Zudem lockern Crash-Derby-Kämpfe und die skurrilen Dummy-Wettbewerbe das Renngeschehen auf. Struktur verleiht dem ganzen der Karriere-Modus: Mit gekauften Fahrzeugen begebt Ihr Euch in den drei Wettkampfklassen 'Derby', 'Rennen' und 'Straßen' auf die Jagd nach Ruhm und Punkten. Letztere braucht Ihr zum Tunen und zum Kauf neuer Wagen. Denn mit einem Auto ist es nicht getan. Die drei Karriereklassen bieten von Asphalt bis Feldweg unterschiedliche Strecken und sind demnach für bestimmte Fahrzeugtypen ausgelegt – mit einer getunten Edelkarosse rast man eben nicht über Stock und Stein.



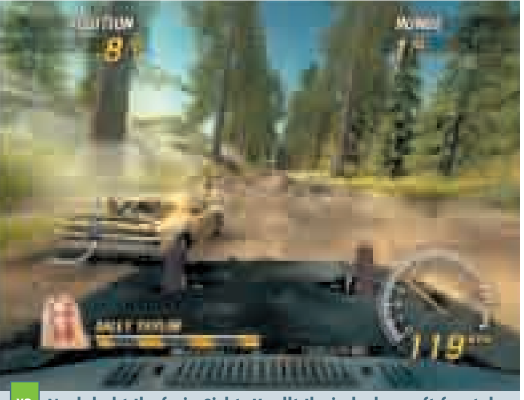
PS2 Totale Zerstörung: Für besonders spektakuläre Ramm-Attacken erntet Ihr nach dem Rennen Kohle. Auch die Zerstörung der Umgebung wird belohnt.

Dabei bietet "FlatOut 2" vielfältige Möglichkeiten an Geld zu kommen, außer durch den ersten Platz: Wie "Burnout" zeichnet sich das Spiel für seinen besonders rüden Umgang mit den Verkehrsregeln aus, was zudem auch noch belohnt wird. Rempelt, drängelt und verwickelt die KI-Fahrer möglichst häufig in Unfälle – je heftiger der Zusammenstoß, desto besser für Euren Geldbeutel. Besonders rabiate Fahrer werden im Rennanschluss als 'Bester Schrotter' oder 'Bullzoder' geehrt. Dabei darf wie in Teil 1 auch die Umgebung mit einbezogen werden: Bringt Baugerüste zum Einstürzen, brettert durch Tankstellen oder fahrt Lattenzäune nieder – die Scherben bleiben bis zum Ende des Rennens als Hindernis auf der Strecke liegen. Weniger der Zerstörung und mehr dem Geschick haben sich die Dummy-Events verschrieben: Die Crash-Test-Puppe wird hier für allerhand Schabernack missbraucht und durch brennende Ringe geschossen, auf riesige Bowling-Pins abgefeuert oder wie ein Stein über das Wasser geschnippt – ein Spielspaßgarant, besonders im Wettbewerb mit mehreren Spielern. *jw*

Janina Wintermayr



Rennspaß ohne große Macken, aber auch ohne Höhepunkte: Für Zocker, die unter "Burnout"-Entzug leiden, ist "FlatOut" die passende Ersatzdroge. Zwar erreicht Bugbears Rabiat-Raser nicht die grafische Eleganz des Criterion Flitzers, die hübsch gestalteten Strecken gefallen aber dennoch. Auch geht's spielerisch nicht ganz so flott zu, dafür hat "FlatOut 2" andere Stärken: So heizt Ihr sowohl über Asphalt wie Feldwege und könnt die Umgebung ebenso beschädigen wie Eure Gegner. Schön, dass Bugbear dabei die Zerstörung sinnvoll ins Spiel eingearbeitet hat. Das Highlight sind jedoch wieder die albernen Dummy-Wettkämpfe, von denen es nun mehr zu spielen gibt. Der Umfang wurde dadurch zwar erhöht, im Karriere-Modus fehlt's dennoch an Anwechslung.



XB Noch habt Ihr freie Sicht. Knallt Ihr jedoch zu oft frontal gegen ein Hindernis, klappt die Motorhaube nach oben.



PS2 Jeder gegen jeden: Überlebt lange genug im Crash-Derby – nur die letzten drei Fahrer bekommen Punkte.

BACK ISSUES



1/06



2/06



3/06



4/06



5/06



6/06



7/06

1/05



3/05



4/05



5/05



6/05



7/05



8/05



9/05



10/05



11/05



12/05



BESTELLCOUPON

EINSENDEN AN: CYBERMEDIA GMBH • BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

IM INTERNET UNTER: WWW.MANIAC.DE

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 5 EURO INKL. VERSAND. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

4/01 6/01 7/01 8/01 9/01 10/01 12/01 2/02 3/02 5/02 6/02 7/02
8/02 9/02 3/03 6/03 7/03 8/03 9/03 10/03 2/04 3/04 4/04 5/04
8/04 9/04 10/04 11/04 1/05 3/05 4/05 5/05 6/05 7/05 8/05 9/05
10/05 11/05 12/05 1/06 2/06 3/06 4/06 5/06 6/06 7/06

BETRAG IN BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!



Xbox 360

VIDEO AUF DVD!

Chromehounds





360 Die Third-Person-Kamera ist übersichtlich, zum genauen Zielen solltet Ihr aber in die Ego-Sicht wechseln. Die Waffensysteme schaltet Ihr via Schultertaste durch.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	12
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 70 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 Juli
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega-europe.com

Pro
+ schicke Mechs und fette Explosionen
+ cleveres Bild-im-Bild-Feature
+ sechs verschiedene Robotertypen

Contra
- Missionsziele teilweise unklar
- todlangweilige Hintergründe
- gemächliches Spieltempo

Alternativen:
PS2 **Gun Griffon Blaze** (79%, MAN!AC 04/01)
Xbox **Mech Assault 2: Lone Wolf** (86%, MAN!AC 03/05)
NGC **Robotech: Battlecry** (nicht getestet)

Chromehounds

Xbox 360
Grafik 62 %
Sound 65 %
75% Spielspaß

Krachige Schlachten mit coolen Robotern – etliche Macken kosten Euch aber Nerven.

Die japanische Spieleschmiede From Software hat bekanntermaßen eine Schwäche für Mecha-Spiele. Egal ob in der "Armored Core"-Serie, im kuriosen "Frame Gride" für Dreamcast oder bei "Metalwolf Chaos" auf Xbox – oftmals stehen die in Fernost so beliebten Kampfroboter im Mittelpunkt. Kaum verwunderlich also, dass auch im ersten 360-Titel haushohe Stahlkolosse die Hauptrolle spielen. Angesiedelt in einem fiktiven Konflikt in der Zukunft stapft Ihr schweren Schrittes durch menschenleere Wüsten, karge Steppen und spärlich bewaldetes Ödland. Solospieler wagen sich an sechs verschiedene Kampagnen, die sich streng an die Klassen der namensgebenden 'Chromehounds' halten: Marschiert als 'Soldat' an die Front, erledigt als 'Scharfschütze' Feinde aus weiter Entfernung oder bildet in der Rolle des 'Verteidigers' die letzte Bastion. 'Späher' hingegen mogeln sich schwach gepanzert durchs Feindesland, während sich behäbige 'Richtschützen' hinter dicken Stahlplatten verstecken. Als 'Befehlshaber' schließlich gebt Ihr via umständlichem Digikreuz-Befehlsmenü Anweisungen an Eure Untergebenen. In den meisten Missionen seid Ihr jedoch allein auf weiter Flur, legt vereinzelte Siedlungen in Schutt oder stampft Fußsoldaten platt. Eroberte Sendemasten vergrößern Euren Sichtbereich auf der äußerst hilfreichen Karte – ruft diese auch ab, wenn die Anweisungen des nüchternen Kommandanten allein nicht ausreichen. Xbox-Live-Spielern schließlich steht die ganze Welt offen: Spielt mit bis zu zwölf Blechkübeln ganze Kampagnen, wagt Euch an freie Scharmützel oder erobert fleißig feindliche Flaggen. Ein formidabler Mechbaukasten inklusive Logo-Editor sorgt für zusätzliche Motivation. *ms*

NEXTGEN-FAKTOR

Mechs und Explosionen hui – Hintergründe, Landschaftstexturen und Clipping-Fehler pfui. Der für den Wow-Effekt nötige Feinschliff fehlt.

TV VS HDTV

Besitzer alter Glotzen machen mit "Chromehounds" nichts falsch, sollten sich aber auf kleine Schriften gefasst machen; dafür gibt's Vollbild.

Matthias Schmid

Mech-Fans werden mit "Chromehounds" glücklich, alle anderen sollten zumindest einen Blick riskieren. Erfreulicherweise zähle ich mich selbst zur ersten Kategorie und konnte etliche spaßige Stunden mit der Roboschlacht verbringen. Wenn sich die grandios modellierten Kolosse Raketen auf den Pelz brennen, rummst es gewaltig – herrliche Explosionen und Rauchfahnen schmücken die ansonsten sterbenslangweiligen Hintergründe. Hier wäre mehr Liebe zum Detail notwendig gewesen – große Stadtbezirke findet Ihr fast nie, schäbig in sich zusammenfallende Häuser stören den Gesamteindruck. Dass Ihr die Einsätze nur via Bildschirmtod beenden könnt, ist schlichtweg eine Frechheit – die gemächliche Geschwindigkeit stört mich hingegen nicht. Neben den abwechslungsreichen Missionen verdient die clevere Bild-im-Bild-Darstellung besonderes Lob: Walzt Ihr in Third-Person-Sicht umher, seht Ihr in einem kleinen Bildausschnitt rechts oben die Ego-Perspektive. Via Druck auf den Analogstick wechseln die Ausschnitte und Ihr nehmt millimetergenau Maß. Leider trafen wir via Xbox Live noch auf keine Gegner, nächsten Monat gibt's aber ein Online-Update.



360 Baut aus zig Einzelteilen, die Ihr fast völlig frei anordnen könnt, und selbst erstellten Tarnfarben Euren Traum-Mech.



360 War-TV: Die Ego-Sicht lässt Explosionen nochmal so imposant erscheinen und vermittelt ein Mittendrin-Gefühl.

Street Fighter Alpha Anthology



PS2 2D-Prügeln auf höchstem Niveau: Teil 3 ist das spielerische Highlight.



PS2 In "SFA 2 Gold" kämpft Ihr mit einer Powerleiste im Team gegen die CPU.



PS2 Sammelt in "Super Gem Fighter: Mini Mix" Diamanten für Superschläge.

Elf Jahre nach der Veröffentlichung des ersten "Alpha"-Teils spendiert Euch Capcom alle "Alpha"-Arcade-Hits sowie spezielle Konsolenversionen wie "Street Fighter Alpha 2 Gold" und eine freispielbare "Street Fighter Alpha 3"-Bonusversion mit riesiger Kämpferschar. In allen 2D-Kloppereien vermöbelt Ihr Kontrahenten mit taktischen Fußfegern, kräftigen Fausthieben und perfekt ausführbaren Superschlägen, die Ihr etwa via Viertelkreis-Steuerkreuz-Bewegung aktiviert. Neben '1vs.1'-Duellen messen sich die Straßenprügler im 'Dramatic Battle' zu zweit gegen Computer-Gegner, in "SFA 2 Gold" teilt Ihr Euch dabei die Energieleiste. In der netten "Super Gem Fighter: Mini Mix"-Beigabe sammelt Ihr fleißig Diamanten, damit Ihr die Knuddel-"Darkstalkers" und -"Street Fighter" mit mächtigen Specials verhaut. *rf*

Raphael Fiore

Spielerisch traumhafte 2D-Beat'em-Up-Kollektion mit tollen Extras: Die "Street Fighter"-Franchise-Ausschlachtung nimmt kein Ende. Doch da mich Capcom nicht mit simplen Automaten-Adaptionen abspeist, sondern noch etliche Boni auf die Disc packt, kann ich den Japanern nicht böse sein. Besonders gut gefällt mir der 'Dramatic Battle'-Modus, der Euch in "SFA 2 Gold" richtig fordert. Zudem erhaltet Ihr dank zwei spezieller Versionen von "Street Fighter Alpha 3" das spielerisch ausgereifteste 2D-Prügelspiel aller Zeiten in doppelter Ausführung. Auch das auf den ersten Blick simple "Super Gem Fighter: Mini Mix" bietet ein tiefgründiges Kampfsystem. Lediglich das Fehlen des PSP-'Reverse Dramatic Battle'-Modus nehme ich Capcom etwas übel.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz (✓), DTS

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	SNK vs. Capcom: SvC Chaos (78%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Street Fighter Anniversary Collection (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 64 %
87 % Spielspaß

Spielerisch exzellente 2D-Prügel-Kollektion mit zahlreichen freispielbaren Goodies.

Wer einen Elektronikmarkt besucht, kennt das Bild: In Grabbelkisten lagern mehr oder weniger obskure Billigspiele, die selten die 20-Euro-Grenze überspringen. Das Phänomen gibt es nicht nur in Deutschland: Als Pionier dieser Praxis gilt der japanische Hersteller D3, der seit 1999 in Fernost mit seiner "Simply 2000"-Serie erfolgreich wirtschaftet.
Der europäische Gegenpart dazu ist die italienische Firma Digital Bros. mit ihrem Label 505 Game Street: Dort finden sich zwar auch hochwertigere (und damit teurere) Spiele für alle Konsolen, das Kerngeschäft wird aber mit der "Simple 20"-Serie für die PS2 getätigt. Die Namensähnlichkeit ist kein Zufall, denn der Großteil der dort angebotenen Spiele stammt von D3.



Japan-Exoten für kleines Geld

Low-Budget-Titel für die PS2 gibt es viele – wir beleuchten, was die Palette von 505 Game Street vom Rest abhebt.

Obwohl (fast) alle Titel ein USK-Siegel tragen, hat Digital Bros. obskurerweise kein Interesse, einen deutschen Vertrieb zu finden. Wer sich für die japanischen Billig-Exoten interessiert, war bislang auf eBay-Niederlassungen im Ausland angewiesen, vereinzelte Titel finden sich auch z.B. beim UK-Versender play.com im Angebot. Die folgenden getesteten Spiele sind auch hier zu Lande für günstige 17,99 Euro erhältlich: Endkunden wenden sich an Mowin Entertainment (Tel. 0821/3490226, E-Mail: info@mowin.de), für Händler ist World Wide Games (E-Mail: info@worldwidegames.de) der Ansprechpartner. Das "Simple 20"-Sortiment umfasst noch mehr Titel, die aber teils erst erscheinen oder deren Lieferbarkeit nicht geklärt ist – weitere Spiele stellen wir Euch in zukünftigen Ausgaben vor.
Natürlich kann man bei diesen bewusst günstig produzierten Spielen nicht die gleichen strengen Maßstäbe anlegen wie bei Vollpreisprodukten. Deshalb testen wir das 505-Game-Street-Angebot mit einer eigenen 'Lohnt es sich?'-Skala. Je besser ein Titel darauf abschneidet, desto eher bekommt Ihr für ein paar Stunden solide und häufig etwas exotische Unterhaltung geboten. *us*

Car Racing Challenge



PS2 Traurig, aber wahr: Die pseudo-dynamischen Windschattenlinien sind die anspruchsvollsten Effekte.

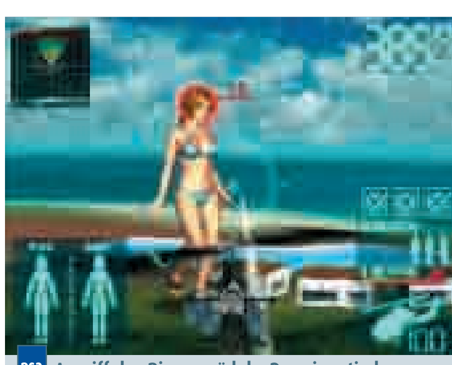
Die Grundidee ist nicht mal schlecht: Rast an der japanischen Küste entlang nach Tokio und fangt flüchtende Autos mit Beweismaterial ab. Knappe vier Stunden habt Ihr dafür Zeit, bei Bedarf werden auf Knopfdruck andere Fahrzeuge gekapert. Allerdings lässt die technische Umsetzung jegliche Feinheiten vermissen: Die Vehikel lenken sich gänzlich unrealistisch, Gegnerintelligenz gibt es sowieso keine. Dazu kommt eine primitive Optik, für die sich selbst die billigste PSone-Produktion schämen würde: Kantige Simpelfahrzeuge brummen durch monotone Asphaltwüsten ohne Abwechslung, die dafür kräftig mit Pop-Ups erstaunen – Finger weg!

Genre: Rennspiel | USK-Rating 12 | WERTUNG 1 von 5





Demolition Girl



PS2 Angriff des Riesenmädels: Der gigantische Luxuskörper trägt klischeegerecht nur wenig Stoff.

Ein japanisches Bikini-Model wird von Aliens infiziert und mutiert daraufhin zur Gigantin. Eure ehrenhafte Aufgabe als Pilot ist es, das Mädel in sechs Levels erst per Helikopter auszumessen und zu betäuben. Später steigt Ihr u.a. in einen Jet um und ballert auf die Aliens, um die Entführung ihres Opfers zu verhindern. Die typische B-Movie-Idee wurde optisch ansprechend umgesetzt, die Fluggeräte steuern sich zwar etwas kompliziert, aber mit Übung ordentlich. Mit nur sechs Levels ist das skurrile Abenteuer kurz ausgefallen, macht aber dafür akzeptabel Spaß – und wer sich länger damit beschäftigt, schaltet noch weitere Badeoutfits frei.

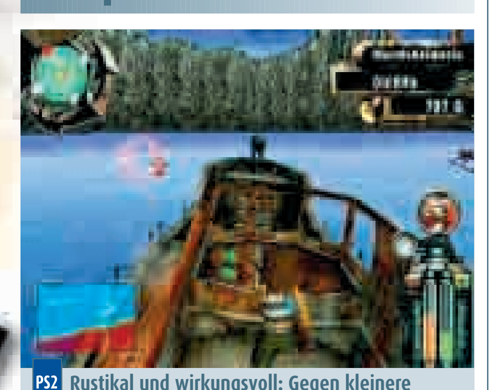
Genre: Action | USK-Rating frei | WERTUNG 3 von 5





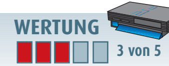


Deep Water

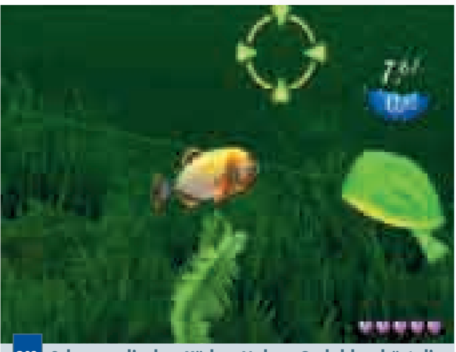


PS2 Rustikal und wirkungsvoll: Gegen kleinere Angreifer wehrt Ihr Euch mit einer Schrotflinte.

Kevin Costner lässt grüßen: Ähnlich wie beim SciFi-Flop "Waterworld" düst Ihr in einer wasserüberfluteten Endzeitwelt zwischen Inseln und Häfen herum und erfüllt Aufträge, die Ihr in Bars erhaltet. Unterwegs wechselt Ihr bei Bedarf zwischen Harpune, Steuerrad und Maschinendeck, wenn Ihr z.B. überhitzte Motoren kühlen müsst oder große Monsterbrocken mit Eurer normalen Knarre nicht erlegt werden können. Spielerisch gibt's durchaus etwas geboten, wenn Ihr Euch mit der arg monotonen Optik anfreunden könnt – Wassermassen geben natürlich nicht gerade viel Abwechslung her, aber die Umgebungen sehen schon besonders simpel aus.

Genre: Action-Adventure | USK-Rating  12 | WERTUNG  3 von 5

Fishing Fantasy

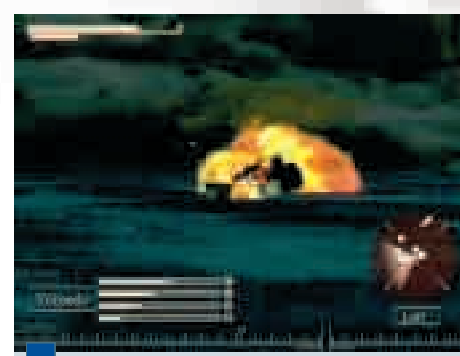


PS2 Schnapp dir den Köder: Neben Geduld gehört die Auswahl des richtigen Lockmittels dazu.

Ein Angelspiel der unterhaltsamen Art gibt "Fishing Fantasy" ab: Als skurriles Nagetier wuselt Ihr durch akzeptabel gestaltete Welten und lasst Eure Rute in die Gewässer hängen. Um neue Bereiche aufsuchen zu können, müsst Ihr meistens bestimmte Fischarten einfangen. Die Kiemenatmer beißen nicht automatisch, sondern wollen in ordentlich inszenierten Geschicklichkeitseinlagen an Land gezogen werden. Nicht weniger wichtig ist die Wahl des richtigen Köders, den Ihr Euch häufig erst zusammenbastelt und dafür Zutaten in der Umgebung sucht. Besonders tiefgründig ist das Abenteuer zwar nicht, aber für eine Weile unterhaltsam.

Genre: Simulation | USK-Rating  6 | WERTUNG   4 von 5

Iron Sea



PS2 Düstere Aussichten: Die Weltkriegsschlachten finden fast immer im Dunklen statt.

Als japanischer Schlachtschiffkommandant befahrt Ihr die Meere während des Zweiten Weltkriegs und beharkt die feindliche Flotte. In der Praxis steuert Ihr lediglich ein Fadenkreuz und feuert auf Knopfdruck Torpedos, Geschütze und Maschinengewehrsalven ab. Ärgerlich nur, dass in der meist stockdunklen Umgebung die Feinde kaum sichtbar und nur dank Magerradar sinnvoll ortbar sind. Im Hintergrund kokelnde Bootsruinen sorgen zusätzlich für Verwirrung, da Ihr sie zwar sehen, aber nicht treffen könnt. So wird das primitive Grundprinzip noch zusätzlich 'torpediert' und verliert den letzten Rest von Charme – lasst diesen Kutter ruhig absaufen.

Genre: Action | USK-Rating  12 | WERTUNG  1 von 5

Paparazzi

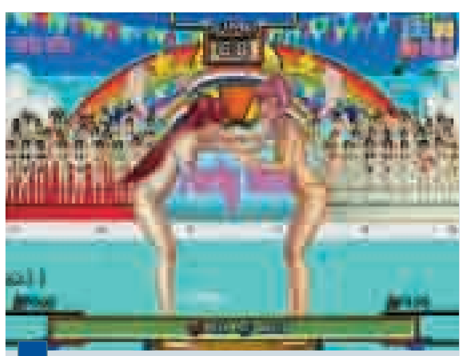


PS2 Und immer schön lächeln: Nur wer das Model in schicken Posen ablichtet, kassiert Punkte.

Als Nachwuchs-Knipser stellt Ihr drei Japano-Schönheiten nach und versucht, sie möglichst fotogen in Szene zu setzen. Neben allerlei Tücken wie richtige Linsenwahl und Belichtungszeit müsst Ihr eifrige CPU-Konkurrenten ausstechen und die Mädels dazu animieren, sich für Euch in Pose zu begeben. Ein Quartett simpler Reaktionstests dient dazu, ihre Aufmerksamkeit zu erhaschen. Trotz geringem Umfang und etwas schlichter Optik macht das Fotografieren Spaß, zumal Ihr bei Erfolgen neue Outfits und Extras freischaltet – gebremst wird das Bemühen allerdings von Macken, weil Ihr z.B. nie so genau wisst, wieso ein Bild mal unscharf geworden ist und mal nicht.

Genre: Geschicklichkeit | USK-Rating frei | WERTUNG  3 von 5

Party Girls



PS2 Die Miniaufgaben sind flach, die Teilnehmerinnen nicht – am Pool wird geplantscht und gespannt.

Die Billig-Variante von Enix' ähnlich gelagertem "Super Galdelic Hour" setzt Euch ein halbes Dutzend Bikini-Mädels vor, die sich in 15 mehr oder weniger bizarren Minispielen an einem Swimming-Pool beharken. Bei simplen Reaktionstests schubsen sich die Girlies von Luftkissen, üben sich im Brustschwimmen oder duellieren sich bei Schere-Stein-Papier. Das alles macht dank quietschbunter Optik und betont überzogener Japano-Gute-Laune kurzweilig Spaß und dürfte bei feucht-fröhlichen Partys gut ankommen – und wenn sogar Team-Ninja-Boss Itagaki für das nächste "DoA Extreme" ähnliche Ideen umsetzt, kann's so schlecht nicht sein.

Genre: Geschicklichkeit | USK-Rating  frei | WERTUNG  3 von 5

Pink Pong

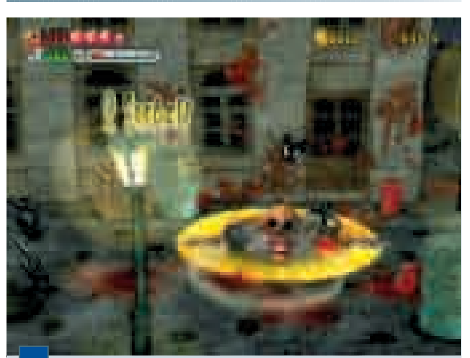


PS2 Egal ob Spezialschlag oder nicht: Den Ball trefft Ihr sowieso nur per Zufall mal richtig.

Während Xbox-360-Besitzer von Rockstar mit einem erstklassigen Tischtennis versorgt werden, gehen PS2-Sportler mit einem japanischen Billigprodukt an die Platte: "Pink Pong" versetzt die Balldrescherei mit einer gehörigen Portion Schulmädchen-Erotik, denn wenn Ihr die Mädels besiegt, geben sie ihre Klamotten ab und lassen sich dann mit Bikini-Outfit anwählen. Während die grafische Inszenierung akzeptabel ausfällt und die Kameraperspektive für ausreichend Übersicht sorgt, ging die Steuerung in die Hose: Wie und wann Ihr den Ball trefft, liegt häufig nicht an Eurem Können, sondern mehr an Kollege Zufall – schade um das Potenzial.

Genre: Sportspiel | USK-Rating  frei | WERTUNG  2 von 5

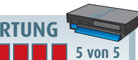
Splatter Master



PS2 Wenn der Vogelscheuchenheld die Kettensäge auspackt, bleibt kein Feind ungeteilt.

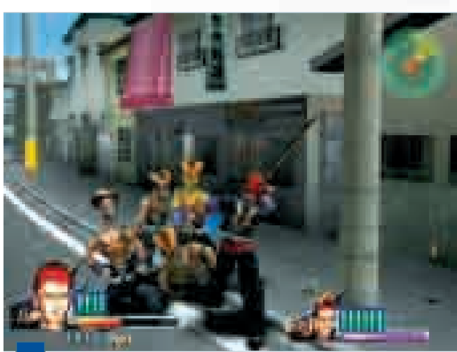
Als zum Leben erweckte Vogelscheuche mit Kürbiskopf schlagt Ihr Euch in klassischer "Golden Axe"-Manier durch seitlich scrollende Levels und gebt Dämonen und anderen Bösewichten Saures. Neben Euren normalen Prügelattacken werft Ihr auf Knopfdruck Eure Kettensägen an und metzelt dann die Brut effektiver nieder, solange der Sprit anhält. Für ein Billigprodukt fällt die Grafik ausgesprochen ansehnlich aus. Auch in Sachen Abwechslung und Steuerung kann die mit ebenso viel Augenzwinkern wie Blutfontänen versehene Schlachtplatte überzeugen. Zwar ist das Geschehen etwas kurz ausgefallen, aber ausgesprochen unterhaltsam.





Genre: Action | USK-Rating 12 | WERTUNG 5 von 5

Street Boyz



PS2 Vier gegen einen ist unfair – wie sollen da die Bösewichte eine Chance gegen Euch haben?

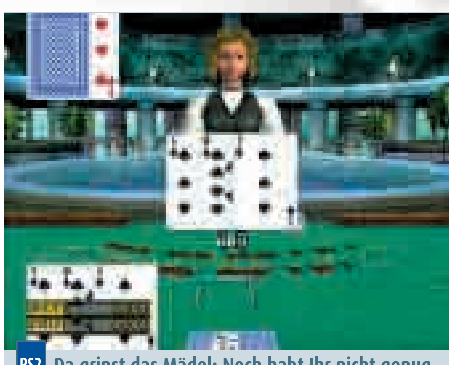
Als jugendlicher Delinquent kloppt Ihr Euch durch ein Gefängnis und räumt dann mit Hilfe Eurer Gang-Mitglieder bei der Konkurrenz auf. Habt Ihr ein 3D-Areal gesäubert, sucht Ihr auf einer Karte andere Örtlichkeiten auf und unterhaltet Euch mit verschiedenen Charakteren, um neue Bereiche zu erschließen oder Extras zu kaufen. Das einfache Kampfsystem erlaubt dank Waffeneinsatz und aufladbaren Superschlägen sowie Teamwork mit dem CPU-Kollegen genügend verschiedene Attacken, um nicht zu simpel auszufallen. Lediglich die dezent konfuse Kamera sorgt manchmal für fehlenden Überblick, ansonsten gibt's technisch wenig zu meckern.





Genre: Action | USK-Rating 16 | WERTUNG 4 von 5

Ultimate Casino



PS2 Da grinst das Mädel: Noch habt Ihr nicht genug Geld, um ihm neue Outfits zu verpassen.

In einem Spielkasino verprasst Ihr bei 15 verschiedenen Kartenspielen Eure Moneten: Neben Standards wie Black Jack wird die Palette überwiegend von unbekannten und nicht gerade einsteigerfreundlichen Varianten aufgefüllt. Als Motivation für längere Runden dienen die Kasino-Hostessen, denen Ihr bei Gewinnen neue Klamotten schenkt und sie damit posieren lasst – da die Mädels aber zu den unattraktivsten ihrer Zunft gehören und klobig animiert sind, hält sich der Reiz in Grenzen. Außerdem geriet die Bedienung wenig intuitiv und die Inszenierung gerade bei Spielen mit mehreren Beteiligten konfus.





Genre: Denkspiel | USK-Rating frei | WERTUNG 2 von 5

Yakuza Fury



PS2 Zu Beginn Eurer Gang-Karriere tretet Ihr im John-Travolta-Gedächtnis-Anzug an.

Als japanischer Jüngling mit Rachegedanken gegen die Yakuza marschiert Ihr durch seitlich scrollende Stadtteile und gebt fiesen Gangstern eins auf die Rübe. Die Schurken hinterlassen meistens Moneten, von denen Ihr Euch in Läden neue Kleidungsstücke leistet. Die verändern nicht nur Euer Aussehen, sondern verbessern je nach Art auch Eure Fähigkeiten, so dass Ihr z.B. härter zuschlagt oder mehr einstecken könnt. Die schlichte Idee ist eigentlich gut in Szene gesetzt, wird aber durch die schlampige Technik ausgebremst: Nicht immer schlagt Ihr dahin, wo Ihr wollt, zudem fallen die Angriffe träge und damit schlecht kalkulierbar aus.



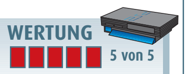

Genre: Action | USK-Rating 16 | WERTUNG 2 von 5

Zombie Attack



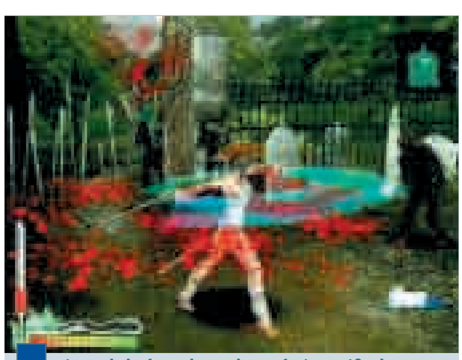
PS2 Blindes Attackieren hilft nur wenig: Den Kaufhaus-Zombies kommt Ihr nur mit Magie wirklich bei.

Der Name ist etwas irreführend, denn die Zombies gleichen eher chinesischen Geistern. Davon abgesehen fällt die Grafik zwar etwas trist aus, beherbergt aber ein überraschend ansprechendes Abenteuer: Als einsame Retterin eilt Ihr durch ein von den Monstern besetztes Kaufhaus und müsst überlebende Menschen finden und zum Ausgang führen. Die Untoten könnt Ihr nicht einfach niedermetzeln, sondern mit Euren drei herkömmlichen Waffen (von denen nicht immer alle gleich wirkungsvoll sind) schwächen, um sie dann mit Magie zu verbannen. Dank einer Prise Taktik und dem Begleitgedanken wird's zum ansprechenden Abenteuer.

Genre: Action-Adventure | USK-Rating 12 | WERTUNG 5 von 5

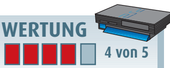
Zombie Zone



PS2 Die wehrhafte Schwertkämpferin weiß, dass auch Untote von knappen Outfits abgelenkt werden.

Weniger zimperlich als die Kollegin links gibt sich die Heldin in der "Zombie Zone". Ausgerüstet mit einem scharfen Schwert und einer Menge Sex-Appeal metzelt sich das Mädel durch eine Horde von aggressiven Untoten. Anspruch und Strategie stehen hinten an, während Splatterfreunde durch reichlichen Einsatz des Lebenssafts auf ihre Kosten kommen. Eine Hand voll Details wie das gelegentlich erforderliche Reinigen des Schwertes sowie energiefressende Berserker-Einlagen bringen doch noch etwas Tiefgang in das auf Dauer eintönige Massenschlachten. Dank guter Optik und ordentlicher Steuerung nimmt man dieses Manko aber in Kauf.





Genre: Action | USK-Rating nicht geprüft | WERTUNG 4 von 5



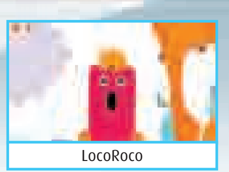


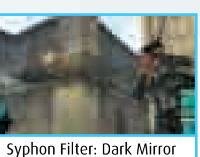


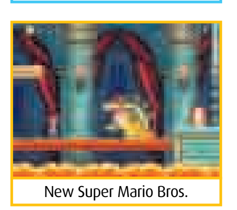


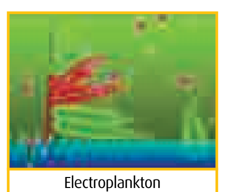
Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


LocoRoco


Syphon Filter: Dark Mirror


New Super Mario Bros.


Electroplankton


Previews

Inhalt

Sony PSP

Nintendo DS

Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	New Super Mario Bros.	91%	neu
2	Mario Kart DS	91%	12/05
3	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7	Super Mario 64 DS	88%	04/05
8	Tetris DS	87%	05/06
9	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10	Nintendogs	87%	11/05

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

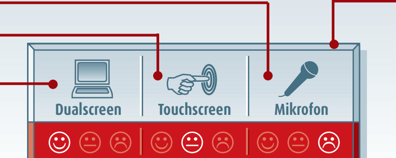
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	LocoRoco	90%	neu
4	Burnout Legends	90%	11/05
5	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
6	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
7	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
8	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
9	Daxter	86%	06/06
10	Wipeout Pure	86%	10/05

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Puzz Loop

Das Spielprinzip von "Puzz Loop" (in den USA "Magnetica") ist ebenso einfach wie fesselnd: Schnippt per Stylus eine Murmel aus der Mitte auf die stetig hereinrollende Kugelkette – treffen mindestens drei gleichfarbige zusammen, lösen sie sich auf und starten im Idealfall eine Kettenreaktion. Xbox-360-Besitzer kennen das Ganze vom frechen Klon "Zuma", das DS-Update von den Erfindern der Original-Idee wartet aber zusätzlich zum Endlos-Modus noch mit kniffligen Puzzle-Aufgaben und verzwickten Spielfeldbahnen auf. Leider müssen wir noch bis Ende des Jahres auf eine Europaveröffentlichung warten, dann gibt's aber eine feine Knobelei, die den DS-Touchscreen prima nutzt.

NDS Nur wer den Stylus flott schwingt, wird mit der Murmelmasse fertig.



Entwickler:	Mitchell, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Denkspiel
D-Termin:	4. Quartal

Unkomplizierte und dynamische Kugelknobelei, die mit motivierenden Spielmodi und guter Styluskontrolle gefällt.



DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	22. Juni
Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Action	Oktober
Cars	THQ	Rennspiel	Oktober
Drill Dozer	Nintendo	Jump'n'Run	September
Monster House	THQ	Action	August
Rebelstar: Tactical Command	Namco	Strategie	August
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	2006
Yu-Gi-Oh: GX Duel Academy	Konami	Strategie	Oktober

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	22. Juni
Age of Empires	Nintendo	Adventure	10. August
Cars	THQ	Rennspiel	Oktober
Diddy Kong Racing	Nintendo	Rennspiel	2006
Eragon	Vivendi	Action	November
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass	Nintendo	Action-Adventure	November
Mario Hoops 3-on-3	Nintendo	Sportspiel	November

Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Ape Academy 2	Sony	Jump'n'Run	Oktober
Devil May Cry	Capcom	Action	2006
FIFA 07	Electronic Arts	Sportspiel	September
Gangs of London	Sony	Action	September
Killzone: Liberation	Sony	Action	November
Power Stone Collection	Capcom	Beat'em-Up	Oktober
Tekken: Dark Resurrection	Namco	Beat'em-Up	September
Ultimate Ghosts ´n Goblins	Capcom	Action	September

Mercury Meltdown

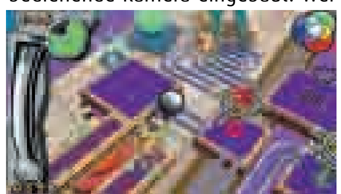


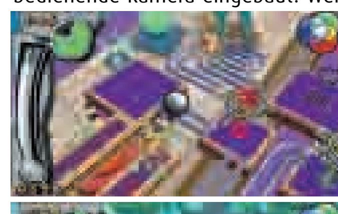
PSP Flutschiger Star: Den Quecksilber-Blob steuert Ihr durch Kippen der Ebene.

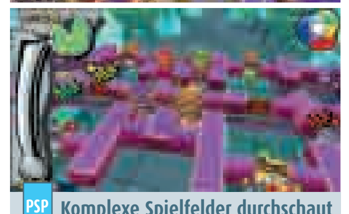
Zum PSP-Start ging mit "Mercury" ein ebenso origineller wie herausfordernder Geschicklichkeitstest unter Federführung von Entwickler-Urgestein Archer Maclean an den Start. Der "IK+"-Erfinder hat mit der Fortsetzung "Meltdown"zwar nichts mehr zu schaffen, die spaßige Grundidee wird aber trotzdem gelungen ausgebaut, wovon wir uns auf der E3 überzeugen konnten.

"Mercury Meltdown" will zudem auch weniger versierte Spieler ansprechen: Darum fallen die 160 Levels (rund doppelt soviel wie im Original) nicht ganz so hart und verwinkelt aus. Außerdem werden die Aufgaben klarer strukturiert und eine leichter zu bedienende Kamera eingebaut. Wer sich übrigens von der Cel-Shading-Optik irritiert fühlt, kann aufatmen: Via Menü lässt sich das alte Aussehen des Tropfens anwählen. Wie gehabt kullert Ihr flüssiges Quecksilber durch die Spielfelder, die nun mehr Abwechslung aufweisen: Da hilft es, dass Ihr auf Knopfdruck Euren Blob in verschiedene Zustände transformiert, wodurch er z.B. unterschiedlich schnell rollt. Solisten suchen zahlreiche Geheimnisse, per WiFi messt Ihr Euch in diversen Mehrspieler-Duellen. Anspruch und Umfang passen also, wir freuen uns drauf!

PSP Dank flexibler Oberfläche quetscht Ihr Euch durch enge Passagen.









PSP Komplexe Spielfelder durchschaut Ihr mit neuer Kameraführung besser.



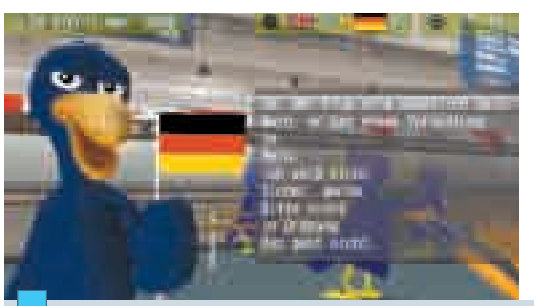
Entwickler:	Ignition, UK
Hersteller:	Ignition
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	September

Umfangreicher, variabler und weniger happig für Neulinge: Die originelle Tropfenlenkerei glänzt mit klugen Neuerungen.

Talkman

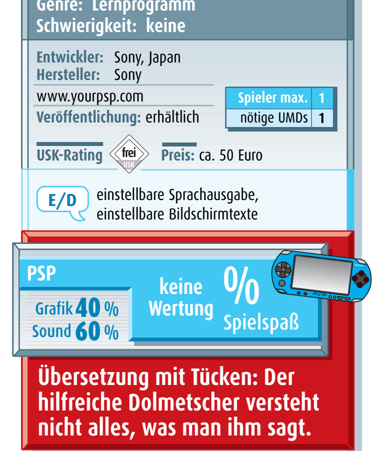
Sony greift Reiselustigen mit dem Übersetzungsprogramm "Talkman" unter die Arme, das nicht nur Sprach-Phrasen wiedergibt, sondern auch Gesprochenes versteht. Dafür sorgt das beigelegte Mikrofon, das an die Oberseite der PSP geschraubt wird. Dann geht's los: Nach Wahl von Geschlecht und Muttersprache dürft Ihr verschiedenste Phrasen ins Deutsche, Englische, Italienische, Französische, Spanische oder Japanische übersetzen lassen. Dazu wählt Ihr im Sprachmodus die aktuelle Lebenssituation wie Zug, Hotel, Krankenhaus oder ein Themengebiet wie Geld oder Sport. Erst dann darf ins Mikro geplappert werden. Leider klappt die Spracherkennung nicht immer – während einfache Phrasen wie "Wie geht's?" schnell erkannt werden, versteht "Talkman" bei komplexeren Themen oft gar nichts. Dann greift Ihr auf vorgegebene Formulierungen aus dem reichen Arsenal von 3.000 Phrasen zurück, die in der Landessprache wiedergegeben werden – was meist auch schneller klappt. Ergänzt wird das Programm von einem Sprachtrainer, der die richtige Aussprache beibringt oder in einem kurzweiligen Quiz Eure Sprachkenntnisse testet. Tools wie Sprachrekorder, Einheitenumrechner, Lesezeichen und Verlaufsliste fehlen auch nicht. Negativ fällt die umständliche Menüführung des ansonsten recht nützlichen Übersetzers auf – die Ladezeiten fallen dagegen erfreulich kurz aus.







PSP Das Maskottchen Max führt hilfreich durch das gesamte Programm und spricht alle Phrasen vor. Daneben betätigt er sich als kommentarfreudiger Sprachlehrer beim Üben von sechs verschiedenen Sprachen.



Genre: Lernprogramm
Schwierigkeit: keine

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 40 %
Sound 60 %
keine Wertung % Spielspaß



Übersetzung mit Tücken: Der hilfreiche Dolmetscher versteht nicht alles, was man ihm sagt.

Macht Euch fit für Sommer und Strand mit LocoRoco

Sony spendiert zur Veröffentlichung des herzigen PSP-Abenteuers "LocoRoco" einen großen Sack voller Geschenke, die Ihr bei uns gewinnen könnt. Der glückliche Sieger erhält eine weiße PSP, ein "LocoRoco"-Spiel sowie folgendes Rundumpaket: Beachball, Seifenblasenkulli, Tragetasche, aufblasbarer Stuhl, T-Shirt, Lanyard, Stressball, Handyanhänger und Hüpfball. Die nächsten zwei Gewinner erhalten das Spiel und die Goodies, Platz 4 und 5 freuen sich noch über ein "LocoRoco"-Spiel.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst Ihr folgende Frage korrekt beantworten:

Wie heißen die fiesen Wesen, die den "LocoRoco"-Planeten bedrohen?

a) Mola
b) Mojya
c) Maga

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Rumkugeln
Wallbergstraße 10
86415 Mering



Einsendeschluss ist der 4. August 2006.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



New Super Mario Bros.



NDS Duck dich, Mario! Hüpft danach flugs auf den Fragezeichenblock. Dadurch generiert Ihr Plattformen, von welchen aus Ihr auf den Goomba-Riesen springen könnt.

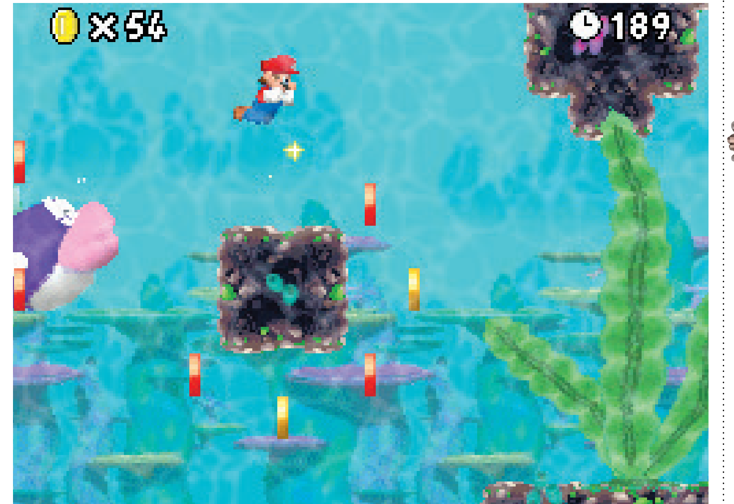
NDS Die hübschen Pilzabschnitte begeistern mit ausgefeiltem Leveldesign. Während der gelbe Pilz unter Eurer Last in die Tiefe sinkt, steigen die roten in die Höhe.

Fünfzehn Jahre ist es her, dass Mario in "Super Mario World" letztmals als Protagonist durch kunterbunte 2D-Welten hüpfte. Nun will der Schnauzbart mit "New Super Mario Bros." an die grandiosen Erfolge der reinrassigen Jump'n'Run-Vorgänger anknüpfen. Dabei erfindet Nintendo 2D-Hüpfereien nicht neu, sondern bedient sich zahlreicher etablierter Spielelemente aus "Super Mario Bros.", "Super Mario Bros. 3", "Super Mario World" und "Mario Bros." Die 2D-Welt verfeinern die Japaner noch mit etlichen grafischen 3D-Spielereien: So tummeln sich ein gutes Dutzend Gegner aus den dreidimensionalen Jump'n'Run-Klassikern "Super Mario 64" und "Super Mario Sunshine" in der ansonsten flachen Welt. Außerdem übernimmt Mario einige Hüpftricks wie den 'Walljump' aus dem N64-Hit.

Doch auf was müssen sich Neueinsteiger konkret einstellen? Mario gibt die Antwort selbst: "Mamma mia, ich marschiere über eine Oberweltkarte (die ich in ähnlicher Weise erstmals in 'Super Mario Bros. 3' gesehen habe) und betrete unzählige Leveleingänge. Hier hopse ich von einem überdimensionalen Pilz auf den nächsten, schleudere Schildkrötenpanzer auf verdutzte Gegnerreihen und heimse im besten Falle ein Extraleben ein. Dank meines ausgeprägten Spürsinns entdecke ich verschwenderisch viele Geheimnisse, fliege mit Lakitus Wolke der Sonne entgegen und scheue mich auch in der größten Wüstenhitze nicht, in Fragezeichen- und Steinblöcken nach Goldmünzen und mächtigen Power-Ups zu suchen."

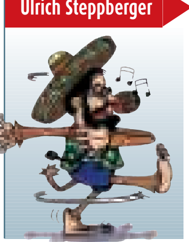
Neue 2D-Spielelemente

Wie schon erwähnt, überträgt Nintendo neben massenweise bekannten 2D-Spielelementen auch viele 3D-Errungenschaften in die zweidimensionale "New Super Mario Bros."-Welt. Euer Protagonist schlid-



NDS In der beschaulichen Unterwasserwelt lauern große Gefahren: Während Mario rote Münzen sammelt, schleicht sich von hinten ein gefräßiger Fisch an.

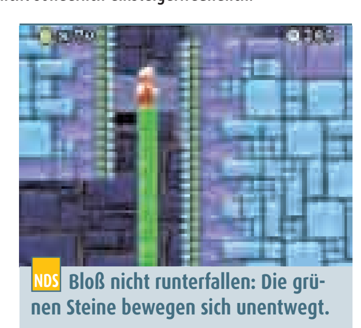
Ulrich Steppberger



Ich gestehe: Mario war nicht der Held meiner Jugend. Entsprechend steht der Klempner bei mir nicht für selige Erinnerungen an glorreiche vergangene Tage, weshalb "New Super Mario Bros." nicht mit einer Ladung großer Erwartungen in meinen DS-Modulschacht wanderte. Dass Nintendo den Mut hat, heutzutage ein so klassisch angelegtes 2D-Jump'n'Run zu veröffentlichen, ist auf jeden Fall lobenswert. Allerdings hätte ich mir gewünscht, dass etwas mehr rausgekommen wäre als eine zweifellos sehr gute, aber letztlich mit wenigen richtig frischen Ideen versehene Neuauflage. Und nichts gegen den Old-School-Gedanken – aber die Einschränkung, dass nur alle paar Levels gespeichert werden darf, ist unnötig und nicht sonderlich einsteigerfreundlich.



NDS Pfiffig: Mini-Mario kriecht durch die Röhre und sammelt ein Extra.



NDS Bloß nicht runterfallen: Die grünen Steine bewegen sich unentwegt.


NDS Die vierte Welt gefällt mit knalliger Optik. Passt auf die roten Koopas auf, die sich im Takt der Musik bewegen!


NDS Gespenstisch geht es in den Spukhäusern zu. Neben vielen Rätseleien findet Ihr hier die meisten geheimen Ausgänge.

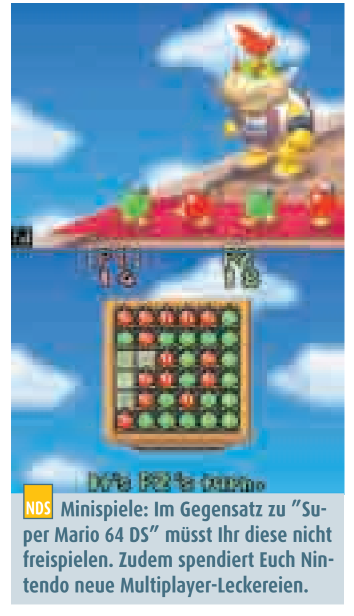

Matthias Schmid

Es lebe das klassische Hüpfspiel und mit ihm sein unantastbarer König Mario! Seit Jahren fesselte mich kein Spiel derart: Dutzende abwechslungsreiche Levels voll witziger Gegner und kniffliger Sprungpassagen gepaart mit dem schlichtweg besten Leveldesign weit und breit bedeuten Spielspaß pur – die perfekte Steuerung setzt die Krone auf. Unzählige Geheimräume und Abkürzungen wollen gefunden werden, die anspruchsvolle Jagd nach den je drei Goldmünzen pro Abschnitt sorgt für Motivation auch beim wiederholten Durchspielen. Auf wichtige Items wie den Winzpilz oder Marios blauen Rückenpanzer stößt Ihr stets im richtigen Moment – hier wurde mitgedacht! Gratis dazu gibt's eine Fülle an kurzweiligen Minigames sowie deftige Bruderduelle.

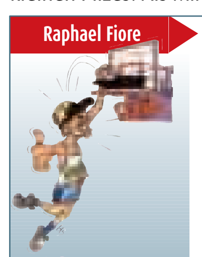
dert etwa Wände hinunter und springt von einer Wandseite zur anderen. Drückt Ihr nach einem Hopser nochmals die Sprungtaste, gewinnt der Fettwanst nochmals an Höhe – bei genügend Freiraum schafft Ihr sogar den "Super Mario 64"-Dreifachsprung. Neue Ingredienzen findet Ihr ebenfalls: Mit dem Megapilz wächst Mario für kurze Zeit zum Bildschirm füllenden Italiener und trampelt alles nieder. Die umgekehrte Metamorphose geschieht nach Verzehr eines kleinen Pilzes. Als Mini-Mario flitzt Ihr übers Wasser und entdeckt zwei geheime Welten. Aber Vorsicht: Der schmalbrüstige Kerl stirbt bei jeder Feindberührung und kann sich nur mit beherzten Stampfattacken wehren. Schließlich kegelt Ihr als blauer Schildkrötenpanzerträger Feinde um oder zerstört Steinblöcke. Diese drei seltenen Items erhaltet Ihr in Pilzhäusern (diese dienen auch als Speicherpunkte), roten Fragezeichenblöcken oder in speziellen Levels, in welchen das Item zur Rätsellösung zwingend erforderlich ist. Spielerisch schwingt sich Mario à la "Jungle Hunt"-Held von Liane zu Liane, hangelt sich über Wandvorsprünge an rotierenden Flammenkugeln vorbei oder lässt sich vom kolossalen Tausendfüßler durch den Abschnitt tragen. Außerdem belohnt Nintendo eifrige Levelforscher: In jeder Welt verstecken sich geheime, besonders ausgefeilte Abschnitte. Wer's eilig hat, nutzt zahlreiche Röhren- und Kanonen-Abkürzungen.

Sterne sammeln

Hüpfexperten erspähen den Abspann nach wenigen Stunden. Doch die Motivation sinkt keineswegs: Jetzt macht Ihr Euch auf die Suche nach den drei kostbaren Sternenmünzen, die in jedem Level verteilt sind.

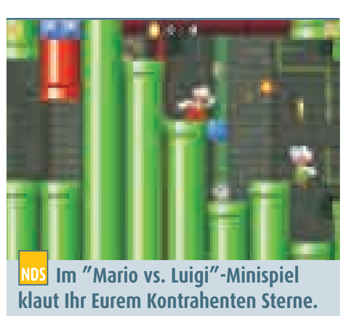

NDS Minispiele: Im Gegensatz zu "Super Mario 64 DS" müsst Ihr diese nicht freispielen. Zudem spendiert Euch Nintendo neue Multiplayer-Leckereien.

Zudem spendiert Euch Nintendo noch zwei weitere Spielmodi: In 'Mario vs. Luigi' prügelt sich Mario mit seinem Bruder um goldene Sterne (drückt Ihr übrigens die L- und R-Taste vor der Auswahl des Speicherstandes, hüpft Luigi durch das Hauptspiel). Für Kurzweil sorgen auch die mannigfaltigen Minispiele für bis zu vier Spieler. Die meisten kennt Ihr aus "Super Mario 64 DS", zum Glück entfällt das mühsame Freispielen. *rf*


Raphael Fiore

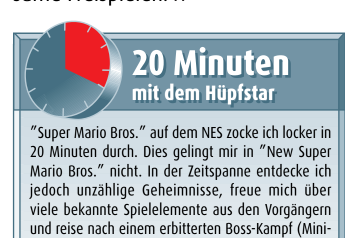
Mario hüpft durch ein weiteres 2D-Jump'n'Run-Meisterwerk. Vor der Lobhudelei kommt jedoch Kritik: Der niedrige Schwierigkeitsgrad fordert Hüpfexperten kaum. Anfänger staunen ebenso: Einige Levels aus der zweiten oder dritten Welt stellen eine größere Herausforderung dar als Abschnitte aus dem siebten Gebiet. Zudem putzt Ihr die Endgegner mit Feuerbällen viel zu leicht von der Bildfläche. Doch genug gemeckert: Denn das grafisch schönste 2D-Mario glänzt mit perfekten Kontrollen, unzähligen bekannten Serien-Gags (hüpft Ihr etwa zur rechten Zeit auf den Fahnenmast, gibt's eine nette Überraschung) und fantastischem Leveldesign. Besonders gut gefällt mir, dass sich witzige Spielelemente nicht pausenlos wiederholen, sondern nur vereinzelt vorkommen.


NDS Mario lässt sich hängen: Kenner freuen sich über neue Spielelemente.


NDS Im "Mario vs. Luigi"-Minispiel klaut Ihr Eurem Kontrahenten Sterne.



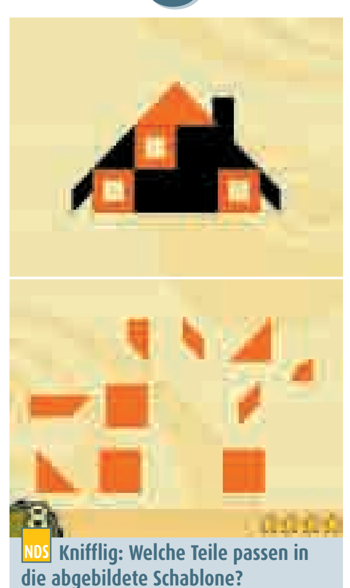
Mario hüpft meist auf dem oberen Schirm. Nur bei geheimen Röhrenabschnitten oder Unterwasserwelten traut er sich auf den unteren Monitor. Den Touchscreen nutzt Ihr zur Levelwahl und Aktivierung von Bonus-Items. In den Minispielen finden Doppelschirm und Touchscreen häufig Verwendung.


20 Minuten mit dem Hüpfstar

"Super Mario Bros." auf dem NES zocke ich locker in 20 Minuten durch. Dies gelingt mir in "New Super Mario Bros." nicht. In der Zeitspanne entdecke ich jedoch unzählige Geheimnisse, freue mich über viele bekannte Spielelemente aus den Vorgängern und reise nach einem erbitterten Boss-Kampf (Mini-Mario erschwert die Aufgabe erheblich) in die erste versteckte Welt. Danach zocke ich noch ein Minispiel und komme zur Erkenntnis, dass 2D-Hüpfereien mein Herz immer noch am meisten berühren.



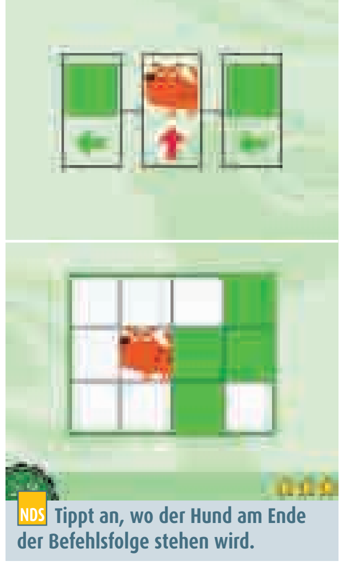
Big Brain Academy



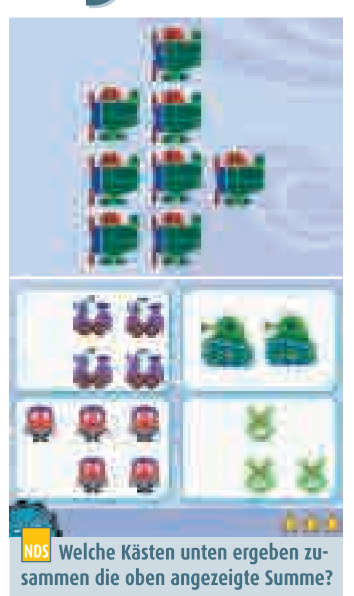
NDS Knifflig: Welche Teile passen in die abgebildete Schablone?



NDS Das korrekte Schätzen der Blockzahl erfordert schnelles Zählen.



NDS Tippt an, wo der Hund am Ende der Befehlsfolge stehen wird.



NDS Welche Kästen unten ergeben zusammen die oben angezeigte Summe?

Nintendo verschwendet nicht viel Zeit, wenn es darum geht, europäischen DS-Eigentümern neues Hirnfutter zu bescheren: Gerade mal einen Monat nach "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" (Test in MANIAC 07/06) geht schon das nächste Trainings-Modul an den Start – die "Big Brain Academy" lädt zum Besuch. Der Ansatz orientiert sich diesmal mehr in eine spielerische Richtung: Es wird kein Tagebuch über Eure täglichen Leistungen und Erfolge geführt, stattdessen verwaltet die Akademie nur Euer bestes erzieltes Ergebnis.



Alle 15 Aufgaben der "Big Brain Academy" sind auf den Einsatz des Stylus ausgelegt und lassen sich problemlos bedienen. Der Dualscreen wird intelligent genutzt und sorgt für Übersicht, da meist oben die Aufgabe und unten die Bedienelemente abgebildet werden. Das Mikro braucht Ihr nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Die Gehirnmasse macht's

Ihr ermittelt zudem kein geistiges Alter, sondern das Gewicht Eures Gehirns – je schwerer Ihr unter der Schädeldecke tragt, desto besser. Dazu tretet Ihr zu einem Test an, bei dem Ihr in fünf Kategorien jeweils eine 60-sekündige Aufgabe absolviert: Euer Können in den Sparten Logik, Erinnerung, Analyse, Mathematik und grafische Erkennung wird abgefragt, aus der Summe der Resultate entsteht das Endergebnis. Aus jeder Sparte wählt der DS-Professor zufällig eine von drei möglichen Übungen aus, damit Ihr nicht stets genau wisst, was kommt.

So bestimmt Ihr z.B. anhand mehrerer abgebildeter Wagen, welches darauf platzierte Objekt wohl das schwerste ist. Zeichnet auf dem Touchscreen die Linien einer oben angezeigten Figur nach. Berechnet in Windeseile, welche von zwei Münzsammlungen den größeren Wert hat. Merkt Euch eine Zahlenreihenfolge, die gleich wieder verschwindet, und tippt sie auf einem Ziffernfeld nach. Alle Aufgaben sind schnell kapiert und werden lediglich mit dem Stylus bedient, damit keine motorischen Anforderungen Euer Hirn von seiner Arbeit ablenken.

Neben dem zufallsorientierten Rundum-Test habt Ihr die Möglichkeit, jede der 15 Disziplinen gezielt zu trainieren oder Ihr tretet per WiFi-Link zu freundschaftlichen Duellen an: Bis zu acht Spieler messen dann ihren Grips, für alle Teilnehmer wird nur ein Modul benötigt. *us*



20 Minuten für die geistige Fitness

Eigentlich ist die "Big Brain Academy" für noch kürzere Zeiträume gedacht – schließlich dauert ein Test nur wenig mehr als fünf Minuten. Allerdings ist es auch kein Problem, sich länger damit zu beschäftigen: Zum einen macht das Training einzelner Aufgaben ordentlich Spaß, zum anderern kann man bei ernüchternden Testergebnissen einfach nochmal ran. Da die bewerteten Aufgaben zufällig ausgewählt werden und im Schwierigkeitsgrad teils spürbar schwanken, hat man gute Chancen, dann beim nächsten Versuch "schwerer" zu wiegen.



Genre: Lernprogramm
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Juli
Spieler max.: 8
nötige Module: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Big Brain Academy
Nintendo DS
Grafik 34 %
Sound 45 %
keine Spielspaß-Wertung

Kurzweilige Sammlung von Denk- und Gedächtnistests für zwischendurch, aber ohne Tiefgang.

Ulrich Steppberger



Die "Big Brain Academy" macht den Einstieg leicht: Dank netter Präsentation und einfachen Aufgaben ist der Gehirntest auch für Neulinge sofort zugänglich. Durch die spielerischere Ausrichtung (die aber für eine 'echte' Spielspaß-Wertung auch diesmal nicht reicht) fällt das Modul unterschiedlich genug aus, um sich nicht zu sehr mit dem artverwandten "Gehirn-Jogging" in die Quere zu kommen. Obwohl die "Big Brain Academy" etwas mehr Abwechslung in den Aufgaben zu bieten hat, gefällt sie mir nicht ganz so gut wie Dr. Kawashimas Kurs: Durch den Verzicht auf die Archivierung Eurer früheren Leistungen fehlt ein dauerhafter Charakter, zumal das Gewicht als Maßstab weniger aussagekräftig ist – aber als netter Hirntrainer zwischendurch taugt's auf jeden Fall.

Capcom Classics Collection Remixed


PSP "Captain Commando" gehört zu den besten Sidescrolling-Prügler der 90er.


PSP Capcom packt auch das spielerisch dürftige "Street Fighter" auf die UMD.

Capcom stellte in den 80er- und 90er-Jahren unzählige Arcade-Hits in die Spielstätten. Jetzt packen die Japaner für Retro-Fans und Neulinge folgende 20 Automaten-Kracher auf eine UMD: "1941", "Avengers", "Bionic Commando", "Black Tiger", "Block Block", "Captain Commando", "Final Fight", "Forgotten Worlds", "Last Duel", "Legendary Wings", "Magic Sword", "Mega Twins", "Quiz & Dragons", "Section Z", "Side Arms", "The Speed Rumbler", "Street Fighter", "Strider", "Three Wonders" und "Varth". Die breite Auswahl verteilt sich auf verschiedene Genres (2D-Shoot'em-Up, Beat'em-Up, Denken, Geschicklichkeit, Jump'n'Run und Rennspiel). Trotz der großen Spielezahl suchen Kritiker vergeblich nach echten Gurken-Titeln.

Außerdem passt Ihr jeden Titel Euren Fähigkeiten an: Wählt in den Settings etwa den Schwierigkeitsgrad, die Lebensanzahl oder Continue-Möglichkeit. Weiterhin speichert Ihr die High-Score-Liste und wählt zwischen drei sinnvollen Bildschirm-Formaten (Original, gestreckt und Vollbild). In jedem Spiel erkämpft Ihr Euch außerdem einige nette Boni wie Musikstücke oder Artworks. Via Wi-Fi-Verbindung zockt Ihr etliche Oldies mit bis zu vier Spielern im Coop-Modus oder nacheinander. *rf*


PSP Das Action-Spektakel "Strider" glänzt mit Top-Optik und -Spielbarkeit.

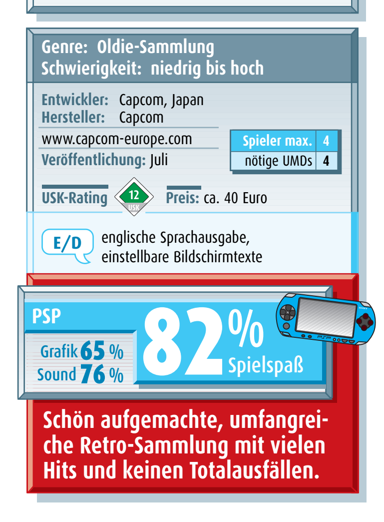
Raphael Fiore

Eine rundum gelungene, mit viel Liebe aufbereitete Oldie-Sammlung: Dank Capcom fühle ich mich wieder jung. Etliche Capcom-Arcade-Hits spielte ich als kleiner Bengel in den Spielhallen (in der Schweiz, Italien und Spanien gab es nicht die strengen deutschen Richtlinien) – und jetzt zocke ich die schnörkellos emulierten Automaten auf Sonys PSP mit derselben Leidenschaft. Das erstklassige PSP-Display sowie viele Optionen machen die virtuelle Vergangenheitsreise enorm spielenswert. Auch Neulinge spricht die Sammlung an, denn viele Spiele erfeuen Euch mit ausbalanciertem Schwierigkeitsgrad, Top-Leveldesign und knalliger 2D-Optik. Besonders "Three Wonders", "Strider" und "Final Fight" lege ich Euch ans Herz. Und nicht vergessen: "Winners don't use Drugs!"



20 Minuten zurück in die Arcades

Dank Capcoms tadelloser Oldie-Sammlung mache ich in 20 Minuten eine Reise durch Europa und in die Vergangenheit: Mit feuchten Augen erinnere ich mich, als ich die Sidescrolling-Prügel-Klassiker "Final Fight" und "Captain Commando" in Italien an einer Strandbar für 200 Lire gezockt habe. Beim "1941"-Ballerabstecher fliege ich in die Schweizer Berge: In einem urigen Restaurant stand dieser Automat in einer stillen Ecke – mit drei Franken war ich mindestens 20 Minuten beschäftigt. Jetzt geht's aber wieder ab in die Wärme: Den fantastischen Hüpf- & Baller-Mix "Three Wonders" (die Knobelei lasse ich außen vor) zockte ich erstmals in Spanien – das waren Zeiten...



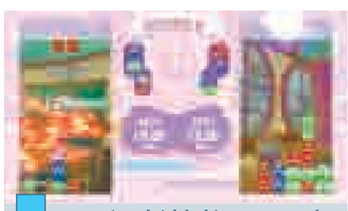
Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentlichung: Juli
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP Grafik 65 % Sound 76 % 82 % Spielspaß

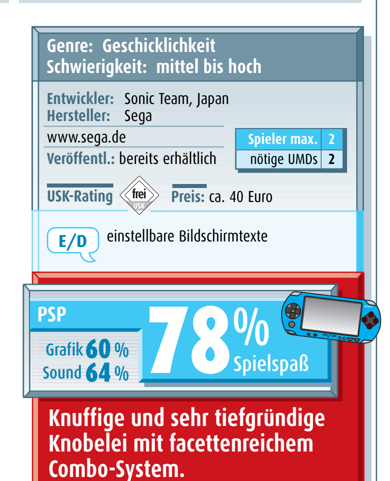
Schön aufgemachte, umfangreiche Retro-Sammlung mit vielen Hits und keinen Totalausfällen.

Puyo Pop Fever


PSP Wenn vier gleichfarbige Puyos auf- oder nebeneinander liegen, platzen sie.


PSP Im 'Fever'-Modus sendet Ihr dem Kontrahenten eine Schar grauer Puyos.

Die beliebte Knobelei aus Japan gibt's jetzt auf für die PSP: Von oben fallen bis zu vier glubschäugige Blobs in den Trichter: Schichtet mindestens ein gleichfarbiges Quartett auf- oder nebeneinander, damit die knuffigen Kerle bersten. Doch mit dieser Mini-Combo-Kette flößt Ihr Eurem Gegner keine Angst ein: Stapelt deshalb riesige Populationen und löst taktisch geschickt eine gewaltige Kettenreaktion aus (das funktioniert am besten im 'Fever'-Modus) – so sendet Ihr dem Kontrahenten schwer abbaubare graue Puyos. Neben Solo-Modi gegen schwere CPU-Gegner messt Ihr Euch zudem mit einem Kumpel. *rf*



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

PSP Grafik 60 % Sound 64 % 78 % Spielspaß

Knuffige und sehr tiefgründige Knobelei mit facettenreichem Combo-System.

Pac-Man World 3


PSP Die meiste Zeit ist Pac außerhalb seiner bekannten Labyrinthe unterwegs.


PSP Die Pampelmuse ist ein fittes Kerlchen und für alle Hüpfereien gerüstet.

Namcos "Pac-Man World 3"-Rundumbeglückung erreicht nun auch die PSP. Spielerisch ist das Jump'n'Run mit den Heimkonsolenfassungen identisch: Steuert den Pillenmampfer durch eine Reihe gegnerischer Hüpfwelten, absolviert gelegentlich ein ans Original erinnerndes Labyrinth und übernehmt hin und wieder die Kontrolle über zwei Geister. Die sphärischen Gesellen haben eigene Spezialfähigkeiten, die das biedere Geschehen etwas auflockern. Insgesamt ist das alles nichts besonders, aber solide spielbar – ein Lob gibt's für die Unterstützung der Mehrspieler-"Game Share"-Funktion. *us*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

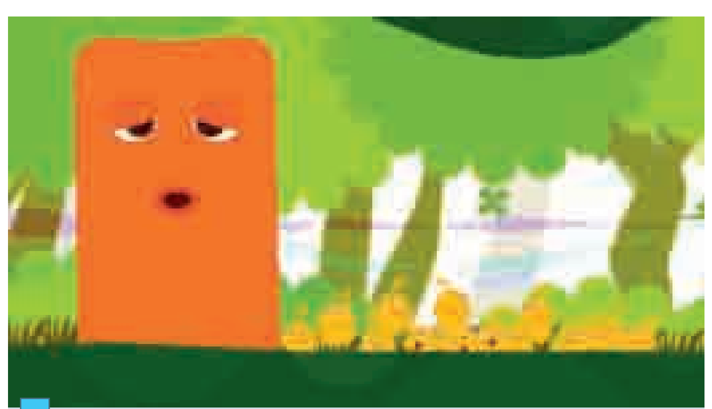
Entwickler: Blitz Games, England
Hersteller: Namco/Electronic Arts
www.namco.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP Grafik 63 % Sound 60 % 66 % Spielspaß

Solide Standard-Hüpferei ohne große Glanzpunkte, aber mit netten Mehrspieler-Extras.



LocoRoco



PSP Und jetzt alle im Chor: Blockiert ein verschlafener Gigant den Weg, überredet ihn die LocoRoco-Schar mit einem netten Ständchen dazu, auszuweichen.

Sony hat die Zeichen der Zeit erkannt: Um dem DS nach dessen Popularitätssprung durch "Nintendogs" und "Animal Crossing" Paroli zu bieten, reicht es nicht aus, das leistungsfähigere Handheld zu haben. Es braucht neben Spielen, die Technikfreaks und PS2-Besitzer ansprechen, auch Massenmarkt-taugliche Titel – das erste Ergebnis dieser Überlegung geht rechtzeitig zum Sommer auch bei uns an den Start.

Die Hintergrundstory von "LocoRoco" ist denkbar unkompliziert: Auf einem Planeten leben die namensgebenden, kugelrunden LocoRocos fröhlich in den Tag hinein, ohne an etwas Böses zu denken. Das ändert sich, als die fiesen schwarzen Mojyas aus dem Weltraum kommen und Unruhe stiften. Weil die putzigen Einwohner selbst wehrlos sind, schreitet der Himmelskörper selbst zur Tat und wird aktiv – hier kommt Ihr ins Spiel.

Ulrich Steppberger



Wer "LocoRoco" nicht spielt, verpasst eines der charmantesten Spiele der letzten Jahre. Die unglaublich symphatischen Kerlchen muss man einfach ins Herz schließen: Die Kullerblobs versprühen Frohsinn und Spaß, wie man es heute nur noch selten erlebt. Die farbenfrohe Optik macht Laune und setzt die abwechslungsreichen Szenarien mit spaßigen Gimmicks und laufend neuen Ideen prächtig in Szene. Durch das kluge Leveldesign ist die Motivation zu neuen Runden immens hoch, denn so manche Boni und LocoRocos sind ganz schön knifflig versteckt. Dazu gesellt sich die großartige musikalische Unterhaltung und eine einfache Steuerung, die wirklich jeder begreift. Egal, was Ihr sonst so spielt: "LocoRoco" gehört in jede PSP-Sammlung.

PSP In einigen Szenarien haben Eure Aktionen akustische Auswirkungen: Hüpft Ihr auf die beweglichen Blöcke, geben diese wie ein Xylophon Töne von sich.

Janina Wintermayr

LocoRoco macht süchtig: Sony Japan gebührt Lob, denn mit "LocoRoco" ist dem Playstation-Konzern ein Stück Software gelungen, das nicht nur Zocker begeistert, sondern das auch Nichtspieler nur ungern wieder aus der Hand geben. Mag es an der Knuddeloptik, den grenzenlos putzigen Kugelakteuren, der simplen Steuerung oder einfach an der Kombination aller Elemente liegen – "LocoRoco" muss man einfach lieben. In puncto Präsentation sorgt vor allem die Musik für das Tüpfelchen auf dem i: Wenn die farbigen Blobs in unterschiedlichen Dialekten ein Ständchen zum Besten geben oder sich brüllend zur großen Kugel vereinen, bleibt kein Auge trocken. Auch gefällt, dass die LocoRocos dabei nicht durch starre Welten, sondern verformbare, lebendige Umgebungen kullern.

Eure Aufgabe ist es, möglichst vielen LocoRocos zur Flucht zu verhelfen. Da Ihr die niedlichen Geschöpfe nicht direkt kontrolliert, beeinflusst Ihr deren Fortbewegung auf eine ebenso simple wie effektive Art: Mit den Schultertasten neigt Ihr die Planetenoberfläche um bis zu 30 Grad in beide Richtungen – durch das Gefälle kommen die Blobs automatisch ins Rollen.

Haltet Ihr beide Tasten gleichzeitig fest, löst Ihr ein Beben aus und schleudert Eure Schützlinge mit Schwung in die Luft: Je länger Ihr drückt, desto höher hüpfen die LocoRocos. Zu Beginn jedes Abschnitts hütet Ihr nur ein Kerlchen, durch das Verspeisen von Pflanzen vermehrt sich dieses aber rasend: Maximal 20 Artgenossen tummeln sich in einem Level. Normalerweise vereinen sich alle Kullerer zu einem großen Wesen, doch das kommt nicht durch enge Lücken und kann auch nicht auf Windströmen reiten. An solchen Stellen löst Ihr per Kreisknopf ein Gewitter aus, spaltet sie in einzelne Gesellen und verschmelzt sie später wieder.

Rettet die Knuddelblobs

So navigiert Ihr die LocoRocos durch unterschiedlichste Szenarien voller Hindernisse – fünf Welten mit je acht Abschnitte wollen erkundet werden. Neben Abgründen und hohen Plattformen sorgen die Mojyas und ihre



PSP Immer wieder stößt Ihr während der Reise auf Hindernisse wie z.B. eine große Waage, die nur mit einer Mindestzahl an LocoRocos aktiviert werden kann.



PSP Die putzige Eule ist ein witziger und harmloser Feind: Das Federvieh kaut Euch wie einen Kaugummi und spuckt Euch dann deformiert wieder aus.

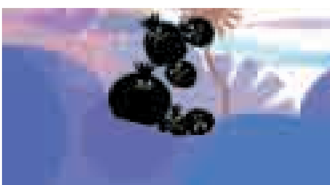

Aufgeteilte LocoRocos passen besser durch enge Passagen.

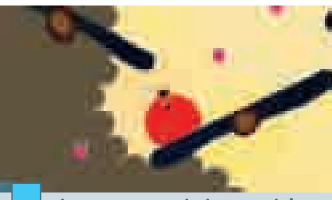
Verbündeten für Probleme: Manche Fieslinge könnt Ihr durch einen beherzten Rempler unschädlich machen, bei anderen wie z.B. Stachelviechern helfen nur Ausweichmanöver. Hin und wieder stoßt Ihr in abgelegenen Ecken auch auf freundlich gesonnene Geschöpfe: Andersfarbige LocoRocos treten an die Stelle Eurer Schützlinge – spielerisch ändert sich nichts, dafür summen die knuffigen Wesen die beschwingten Begleittmelodien in einer anderen Tonlage mit. Schlafende Wolken oder Sonnen weckt Ihr durch ein fröhliches Ständchen auf, falls Ihr eine Mindestzahl an Blobs gefunden habt. Außerdem trefft Ihr kleine Männchen namens MuiMui, die Euch Gegenstände für das Loco-Haus schenken.

LocoRoco-Erlebniswelt

Neben der Rettungsaktion im Hauptabenteuer beschäftigt Ihr Euch in stressfreien Nebenaufgaben mit den LocoRocos: Richtet die Wohnung der Kullersippe mit gefundenen Dingen ein und schaut ihnen zu, wie sie herumtollen. In einem Minispieltrio schnappt Ihr mit der Greifkranmaschine neue Extras, lasst Euch von einem Rüsselvieh durch hindernisgespickte Abschnitte pusten oder bastelt eigene Levels, die Ihr per WiFi mit Freunden austauscht. *us*


Achtung: Die fiesen Mojyas (oben) wollen Euch öfters an den Kugelleib.




Die LocoRoco-Variationen spielen sich identisch, unterhalten aber mit unterschiedlichen Sangesstimmen.



20 Minuten im Kullerrausch

"LocoRoco" eignet sich perfekt als Happen zwischendurch: Wer will, rollt zügig durch die Welten und ignoriert erst einmal die meisten Geheimnisse, um ans Ziel zu kommen. Besucht Ihr einen Abschnitt später wieder, könnt Ihr Euch mehr Zeit lassen: Wollt Ihr nämlich alle LocoRocos und MuiMuis aufspüren, ist Hektik der falsche Weg. Viele Geheimgänge sind nur durch genaues Hinsehen zu finden, so manche versteckte Passage erfordert feinfühliges Bedienen der Lenkung, weil Euer Blob sonst abstürzt. So verbraucht Ihr schon mal locker 20 Minuten nur in einem Level.

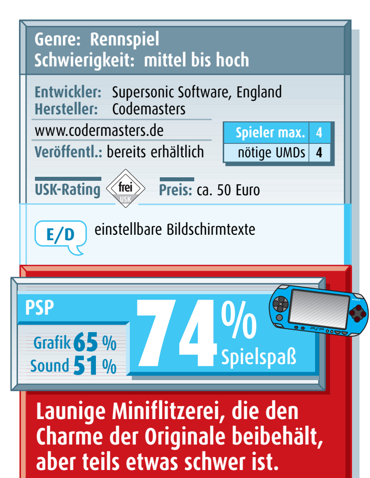


Micro Machines V4


Bewegliche Hindernisse wie der Zug kreuzen Euren Weg.


Viele der Kursoptiken kennt Ihr bereits aus früheren Teilen.

Auch auf der PSP lässt Codemasters die "Micro Machines" flitzen. Das Handheld-"V4" ist nahezu identisch zur PS2-Version (Test auf Seite 80), lediglich die Pistenreihenfolge wurde etwas verändert, außerdem fehlt leider der Streckeneditor. Ansonsten macht die kurzweilige Raserei dank großem und abwechslungsreichem Kursangebot auch unterwegs viel Spaß. Die Kontrolle der kleinen Vehikel funktioniert nach kurzer Eingewöhnung wie gewohnt, via WiFi liefert Ihr Euch fetzige Mehrspieler-Duelle. Löblich: An einem Handheld dürfen immerhin zwei Raser gegeneinander ran. *us*



Super Monkey Ball Adventure


Die Affenreise führt in skurrile und gefährliche Gebiete.


Aufgeklappt dienen die Kugelhälften als Fluggeräte.

Während DS-Besitzer seit einigen Monaten klassisch durch die zahllosen Geschicklichkeitsaufgaben der "Super Monkey Ball"-Welt rollen, erhalten PSP-Primatenfreunde eine Umsetzung des Heimkonsolen-"Adventure". Optisch ist der Sprung tadellos gelungen, auch im Kleinformat gefallen die putzigen Stars und die bunten Umgebungen. Allerdings blieben auch Probleme wie teils unklare Aufgabenstellungen und vor allem die Schwierigkeit erhalten. Wegen der schwammigen PSP-Analogscheibe fällt Letzteres noch mehr auf – so werden die Affen ein Fall für leidensfähige Kugler. *us*







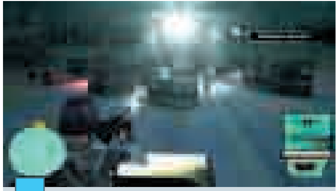
Syphon Filter: Dark Mirror



PSP Auf der PSP ist die Gangart etwas gemächlicher, ohne aber betulich zu werden: Wenn Ihr eine Begleitung vor anstürmenden Feinden schützt, steigt der Blutdruck.



PSP Gabe Logan hat zwar kein Problem mit offenen Feuergefechten, aber ein Angriff aus der Deckung heraus verschafft Euch Vorteile.



PSP Gelegentlich greift auch Lian Xing aktiv ins Geschehen ein.



20 Minuten bis zur Agentenreife

Selbst Serienkennern ist es zu empfehlen, am Anfang die Tutorial-Levels anzugehen: Die Eigenheiten der PSP-Steuerung werden vorbildlich erklärt und Euch in schick inszenierten Übungen nahe gebracht. Selbst komplexe Details wie die Wahl der unterschiedlichen Munition gehen mit etwas Erfahrung prima von der Hand. Bei schnellen Testergebnissen schaltet Ihr die ersten Extras frei. Außerdem erlebt Ihr im sonst grimmigen Abenteuer ein paar Lacher, wenn für Euer Training Jung-Spione als Pseudo-Opfer herhalten müssen.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Sony Bend, USA
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: Juli
Spieler max. 8
nötige UMDs 8
USK-Rating 18
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Syphon Filter: Dark Mirror
PSP
Grafik 87 %
Sound 85 %
85 % Spielspaß

Gabe Logan ist zurück: erstklassige Agenten-Action mit gelungener Technik und Steuerung.

Sonys Agenten-Action "Syphon Filter" konnte zwar nie mit der Popularität von Solid Snakes Abenteuern mithalten, bot aber auf der PSone stets eine gelungene Alternative. Der Ruf von Hauptdarsteller Gabe Logan bekam nach drei unterhaltsamen Teilen beim einzigen PS2-Auftritt dicke Kratzer: "Omega Strain" zerrte 2004 mit mäßiger Optik und unfairem Spielablauf an den Nerven der Fans. Jetzt ist es Zeit für einen Neuanfang: "Syphon Filter: Dark Mirror" feiert auf der PSP das Comeback.

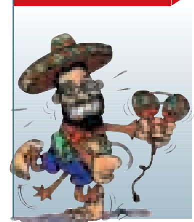
Zu zweit gegen den Terror

Wieder schlüpft Ihr in die Rolle von Allround-Agent Gabe Logan (in einigen Abschnitten kommt seine langjährige Kollegin Lian Xing zum Einsatz) und jagt rund um den Erdball Terroristen. Die sieben Missionen mit jeweils mehreren Abschnitten führen Euch u.a. nach Alaska, Peru und auf die Zugspitze. Die Story nimmt diesmal keinen Bezug auf frühere Teile, Fans können allerdings in einigen freischaltbaren Bonusmissionen lose Enden der Vorgänger zum Abschluss bringen. Wie gehabt, wird bei Euren Aufträgen in der Third-Person-Ansicht viel geballert, auf der PSP geht Ihr aber etwas weniger offensiv vor: Häufig lohnt es sich, statt wild voran zu stürmen auch mal ein Stück zu schleichen und Feinde bevorzugt aus der Deckung heraus ins Fadenkreuz zu nehmen.

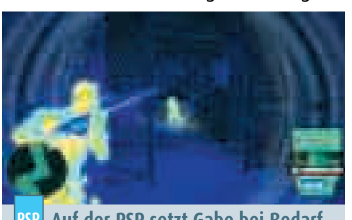
Dazu passend wurde das altbekannte Waffenarsenal rund um diverse Wummen, Messer und Taser mit einem besonderen Sniper-Gewehr aufgestockt: Das verschießt nicht nur normale Munition, sondern kann auch Darts feuern, deren Ladungen beim Zielobjekt explodieren, einen Stromstoß auslösen oder Giftgas versprühen. Außerdem hat Gabe sich etwas bei Kollege Sam Fisher abgeschaut und verschiedene Visoren wie Infrarot und Nachtsicht für knifflige Situationen im Gepäck. Dank kluger Tastenbelegung kommen alle relevanten Funktionen so auf der PSP unter, dass Ihr zugleich laufen, ballern und Euch umschauen könnt – ein unschätzbarer Vorteil für erfolgreiche Einsätze.

Abgesehen von den Solomissionen dürft Ihr via Internet gegen andere Spione antreten und bekommt das volle Programm geboten: Neben Lobbys, Nachrichtenbrettern und sogar Clan-Bildung wird das PSP-"SOCOM"-Headset unterstützt. *us*

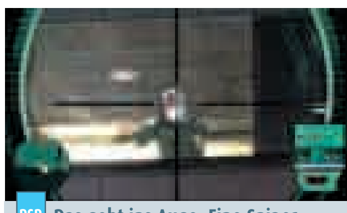
Ulrich Steppberger



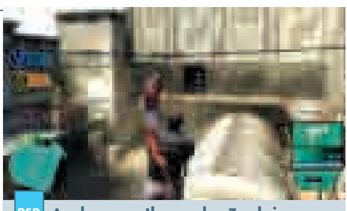
Comeback mit Knalleffekt: Das Handheld-"Syphon Filter" rehabilitiert Gabe Logan nach dem enttäuschenden PS2-Auftritt. "Dark Mirror" ist in allen Belangen deutlich besser als das Abenteuer auf dem großen Konsolen-Bruder. Die Soundkulisse passt hervorragend, auch optisch gibt es nichts zu meckern: Detaillierte Umgebungen und Charaktere, die so gut wie noch nie in der Seriengeschichte aussehen, setzen die Spionage-Action prima in Szene. Die Entscheidung, etwas Tempo aus dem Geschehen zu nehmen, war goldrichtig: Hektik kommt nur selten auf. Außerdem bringt es "Syphon Filter" im Gegensatz zu vielen anderen PSP-Portierungen prima fertig, die komplexe Steuerung ohne größere Macken auf die vorhandenen Bedienelemente zu packen.



PSP Auf der PSP setzt Gabe bei Bedarf verschiedene Sichtfilter ein.

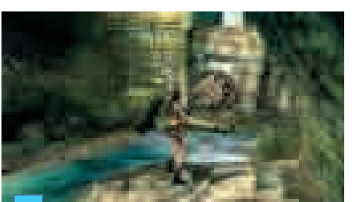


PSP Das geht ins Auge: Eine Sniper-wumme darf auch diesmal nicht fehlen.



PSP Auch wenn Ihr an der Zugleine hängt, seid Ihr nicht wehrlos.

Tomb Raider: Legend


PSP Laras neuer Greifhaken kommt häufiger zum Einsatz.


PSP Feinde ballert Ihr dank guter Zielerfassung schnell um.

Mit etwas Verspätung macht sich die forschende Sexbombe nun auch via Sonys PSP auf die Suche nach ihrer Mama: "Tomb Raider: Legend" ist im Gegensatz zu den für Herbst angekündigten Fassungen für DS und GBA keine auf die Handheld-Spezifikationen angepasste Entwicklung, sondern packt das komplette 'große' Abenteuer auf die UMD. Ihr lauft, hüpft und ballert Euch mit Lara durch sieben 3D-Levels und erforscht daneben das heimische Croft-Anwesen. Außerdem steigt Ihr zweimal für etwas zu lange geratene Fahrsequenzen auf ein Motorrad und benutzt neue Werkzeuge zur Lösung meist einfach gestrickter Rätsel. Neben einem Fernglas mit eingebautem Problemfindungs-Filter habt Ihr einen Magnethaken im Gepäck, mit dem Ihr über Abgründe schwingt oder Kisten heranzieht.

Die für normale Pads optimierte Steuerung lässt sich natürlich nicht identisch auf die PSP umsetzen, weshalb ein paar Kompromisse und Doppelbelegungen notwendig wurden: So könnt Ihr z.B. die Kamera nur drehen, wenn Ihr einen Knopf drückt. Auch die Anwahl der Hilfsmittel ist nicht direkt möglich.
Zum Ausgleich bekamen Handheld-Forscher etwas mehr Extras und Bonus-Spielmodi spendiert: Absolviert elf Hinderniskurse auf der Jagd nach dem Zeitrekord oder sucht via WiFi-Link gegeneinander ein Gebiet nach Schätzen ab. *us*

Ulrich Steppberger

Technisch macht Lara auf der PSP eine schicke Figur: Zwar kommt auf dem kleinen Bildschirm die Landschaft nicht so gut zur Geltung wie auf einem normalen Fernseher und die Bildrate gerät öfters ins Stottern, doch das Aussehen des Abenteuers stimmt. Auch die PSP-exklusiven Boni gefallen, die Zeitlauf-Abschnitte sorgen für eine willkommene Verlängerung der nicht gerade langen Spielzeit. Das Hauptproblem von "Tomb Raider: Legend" auf der PSP war aber leider abzusehen und ist nur mittelprächtig gelöst: Da Ihr Euch mangels zweitem Analogstick nicht richtig bewegen und zugleich umsehen könnt, wird der Spielfluss spürbar gebremst – bei einem Titel mit Forschaspekt fällt das noch mehr auf. Deshalb macht eine Proberunde vor dem Kauf Sinn.



20 Minuten mit Lara Croft

"Tomb Raider: Legend" ist kein langes Spiel – jeder einzelne der sieben Abschnitte ist für geübte Abenteurer in unter 20 Minuten durchspielbar, wenn sie die Umgebung erst einmal erkundet haben. Anders sieht es aus, wenn Ihr alle verborgenen Schätze ohne Hilfe eines Lösungsbuchs aufspüren wollt: Die bronzenen Extras findet Ihr noch verhältnismäßig einfach, bei den silbernen und goldenen sind genaues Suchen und ein Spürsinn für ungewöhnliche Verstecke Pflicht. Sogar in Laras Anwesen, das Ihr nach der ersten Mission jederzeit aufsuchen könnt, steckt dank der Boni einiges drin – allein für den Goldschatz dort braucht Ihr über 20 Minuten.

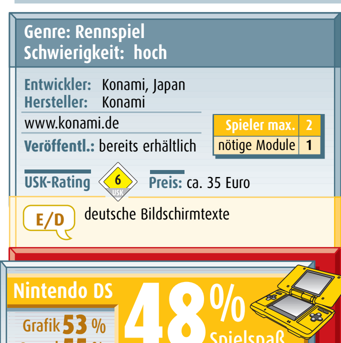

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
www.tombraider.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 16
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
PSP
Grafik 79 %
Sound 75 %
78 % Spielspaß
Laras neues Abenteuer macht auch auf der PSP Spaß, wird aber von Steuermacken gebremst.

Dragon Booster

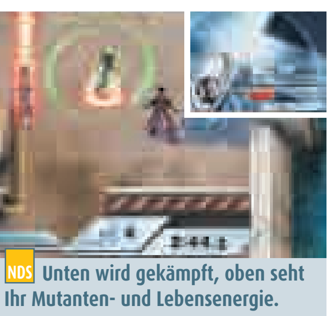

NDS Lassen sich oft nur schwer auseinander halten: kämpfende Drachen.

Konami setzt die gleichnamige Computer-animierte Trickfilm-Serie (noch nicht über unsere heimischen TV-Schirme geflimmert) als konfuses Rennspiel um: Klemmt Euch mit Hilfe eines Magnetstrahls hinter die Halskrause Eures Renn-Drachens, lenkt ihn mit dem Steuerkreuz um allerlei Hindernisse herum, sammelt über den Streckenrand verteilte Energie-Extras und springt über Hindernisse. Kickt dann Eure Widersacher aus dem Sattel – und rauft Euch wegen der unübersichtlichen, potthässlichen Inszenierung die Haare! *rb*

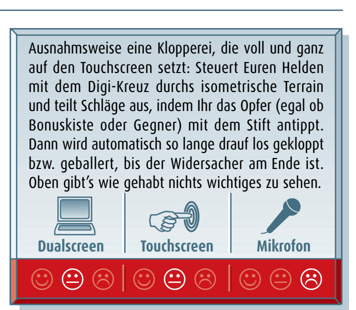

Wie man ein übersichtliches Spiel hinkriegt, das haben die Entwickler nicht verstanden – wohl aber, wie man die DS-Features nutzt. Während Ihr oben Menüs und Statistiken findet, steuert Ihr unten Euren Drachen: Tippt die Echse mit dem Stylus an, um sie zu einem Hopser zu motivieren – oder berührt ein anderes Ziel, damit Ihr Euch zum Ende des Magnetstrahls hinschwingt.
Dualscreen Touchscreen Mikrofon


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 35 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte
Nintendo DS
Grafik 53 %
Sound 55 %
48 % Spielspaß
Mageres Fantasy-Rennspiel um Drachen, Energie-Zaumzeug und die Suche nach dem Spielwitz.

X-Men 3: The Official Game


NDS Unten wird gekämpft, oben seht Ihr Mutanten- und Lebensenergie.

Einmal mehr bemüht man sich darum, das zwischen Film 2 und 3 klaffende Handlungsloch zu stopfen: Logan verfolgt zusammen mit Iceman die auf einmal wieder quicklebendige Lady Deathstrike, während sich Xavier, Magneto und Nightcrawler um die Vereitelung einer Anti-Mutanten-Verschwörung bemühen. Das Ergebnis ist spielbare, aber wenig effektvolle und nicht selten nervige Simpel-Action: Beobachtet Euren Helden von schräg oben, wenn er böse Buben verdrischt. Bei Bedarf wechselt Ihr einen Kollegen ein. *rb*


Ausnahmsweise eine Klopperei, die voll und ganz auf den Touchscreen setzt: Steuert Euren Helden mit dem Digi-Kreuz durchs isometrische Terrain und teilt Schläge aus, indem Ihr das Opfer (egal ob Bonuskiste oder Gegner) mit dem Stift antippt. Dann wird automatisch so lange drauf los gekloppt bzw. geballert, bis der Widersacher am Ende ist. Oben gibt's wie gehabt nichts wichtiges zu sehen.
Dualscreen Touchscreen Mikrofon


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Amaze, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte
Nintendo DS
Grafik 54 %
Sound 58 %
56 % Spielspaß
Tipp den Gegner und schau zu: Wenig interaktives, aber umso chaotischeres Gähn-Gekloppe.

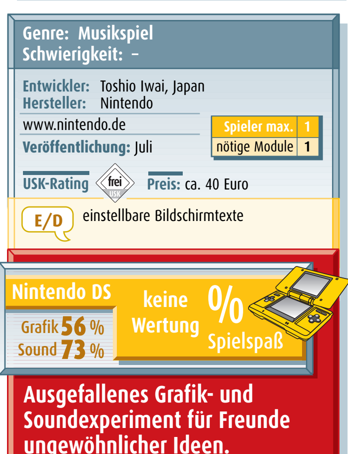
Electroplankton





20 Minuten
im Multimedia-Park

Für einen Dauereinsatz ist "Electroplankton" nicht gemacht. Zwar dauert es ein wenig, bis Ihr alle zehn Varianten einmal ausprobiert habt und wisst, welche davon Euch mehr zusagen. Doch dann ist das Experiment am besten in kleinen Dosen zu genießen – ein paar Minuten unbeschwerte Klimperei zwischendurch entspannen und machen Spaß, längere Sessions dürften die Ausnahme bleiben. Wer will, lässt sich gänzlich passiv vom alternativen 'Publikums-Modus' unterhalten, bei dem das Plankton auch ohne Euer aktives Eingreifen herumwuselt und damit jedes Mal ein neues Ergebnis erzeugt.



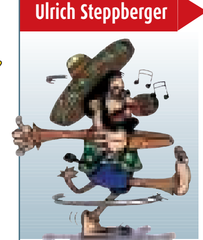
Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: –
Entwickler: Toshio Iwai, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Juli
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 56 %
Sound 73 %
keine Wertung
% Spielspaß

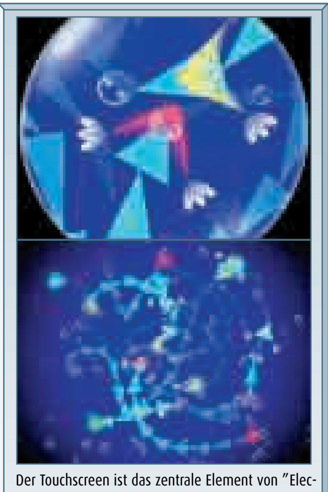
Ausgefallenes Grafik- und Soundexperiment für Freunde ungewöhnlicher Ideen.

Auf der letztjährigen E3-Pressekonferenz stellte Nintendo die audiovisuelle Spielerei "Electroplankton" in den Mittelpunkt, doch bis zur Veröffentlichung im Westen war es ein beschwerlicher Weg – nach mehreren Verschiebungen dürfen sich nun endlich auch Europäer auf dem DS kreativ betätigen. "Electroplankton" ist kein Spiel – stattdessen wählt Ihr einfach aus zehn abstrakten Geschöpfen aus, die Ihr per Stylus und teils via Mikrofon beeinflusst. Je nachdem, was Ihr in der Umgebung und mit den Lebewesen anstellt, löst Ihr Klangfolgen aus und aktiviert grafische Effekte. Mal flitzt das Plankton durch Pfeillabyrinthe und sorgt für ein Klimperkonzert, mal hüpft es über klingende Blätter oder folgt eingezeichneten Soundbahnen und gibt Eure Lautäußerungen verzerrt wieder. Egal was Ihr anstellt, stets kommt ein faszinierendes und meist harmonisch wirkendes Sound- und Grafikexperiment heraus. Einziger Wermutstropfen: Ihr könnt Eure kreativen Werke leider nicht speichern, nach dem Ausschalten sind sie unweigerlich verloren. *us*

Ulrich Steppberger



Nintendo setzt gerne auf ungewöhnliche Ideen, doch "Electroplankton" schießt den Vogel ab: Der abstrakte Grafik- und Soundbaukasten ist am besten als virtuelle Kunst zu bezeichnen, denn von der Definition eines klassischen Spiels ist er meilenweit entfernt – entsprechend gibt es auch keine Wertung. Technisch wird der DS nicht ausgelastet, der minimalistische Stil funktioniert aber prima und hat seine Reize. Das Herumfummeln mit den Plankton-Arten macht kurzzeitig jedem Spaß, länger werden sich aber wohl nur kreative Freigeister damit abgeben – und sich dann ärgern, dass es keinerlei Speicherfunktionen gibt. Einen Blindkauf von "Electroplankton" kann ich nicht empfehlen – probiert besser vorher aus, ob Euch das skurrile Produkt das Geld wert ist.



Der Touchscreen ist das zentrale Element von "Electroplankton", denn damit beeinflusst Ihr die Multimedia-Spielerein am meisten. Das Mikrofon wird bei einigen Varianten zur Einbindung von Samples genutzt. Der obere Bildschirm zeigt dagegen vorwiegend Ausschnittsvergrößerungen von unten an.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon




Astonishia Story



20 Minuten
Kopffüßler-Quartett

Einer der wenigen echten Vorteile von Sonnoris grauer Rollenspielmaus ist die Möglichkeit, überall und jederzeit zu speichern. Entsprechend seid Ihr bei einer kurzen Erfahrungspunkte-Hatz in Bus, Bahn oder Büro nicht auf die Energie-fressende Pausenfunktion der PSP angewiesen. Außerdem spielt das eigentlich unscheinbare Spielchen im Gefecht seine größten Stärken aus: Der strategisch gehaltvolle und intuitive "Schubs den Charakter, verdresch das Monster"-Reigen ist immer für einträgliche Kurzweil gut. Und ratsam obendrein: Weil Ihr die ausladende Landkarte größtenteils frei bereist, werdet Ihr schnell von Bestien überrannt, die für Euren Mini-Mann ein paar Kragenweiten zu groß sind.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Sonnori, Korea
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 56 %
Sound 61 %
65 % Spielspaß

Angestaubter Fantasy-Zirkus mit dämlichem Humor, aber überzeugendem Kampfsystem.



PSP Nichts gegen 2D-Grafik – aber ein bisschen hübscher darf's schon sein.

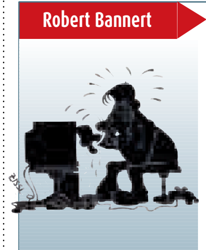


PSP Unsere Helden beim taktisch inspirierten Runden-Scharmützel.

PSP Gehören zu den wenigen Sehenswürdigkeiten: die Magieeffekte.

Japans Rollenspiel-Kopffüßer sind wieder auf Reise... oder? Halt! Diesmal kommen die pummeligen Erfahrungspunkt-Jäger aus Korea: Mit "Astonishia Story" präsentiert uns Sonnori ein Abenteuer, das so altbacken und frei von jeglicher spielerischen oder technischen Neuerung ist, dass die UMD bereits im luftdicht verschweißten Zustand Staub angesetzt hat. Erkundet wie in seligen 16-Bit-Zeiten eine 2D-Landschaft, die aus platten Kacheln sowie possierlichen Sprites zusammen geklebt wurde. Quatscht beim Durchstreifen der niedlichen Reihenhaus-Siedlungen alles an, was irgendwie lebendig aussieht. Das Ergebnis sind wie gewohnt seitenlange Info-Exzesse für die Story-Interessierten unter Euch – ebenso wie der eine oder andere nützliche Hinweis darüber, mit welcher Taktik Ihr bei Reisen im Monster verseuchten Hinterland am besten fahrt. Apropos Monster: Zumindest beim Gewaltmarsch über die Landkarte seht Ihr Kreaturen und Banditen bereits vor der Konfrontation durch die Bitmap-Pampa wuseln. Die Kämpfe selber erinnern eher an „Fire Emblem"-typische Strategie: Bunt markierte Felder verraten, wohin Ihr Eure Figur ziehen dürft – und nach der Bewegung wird via Menü gedroschen, gezaubert oder geschluckt. *rb*

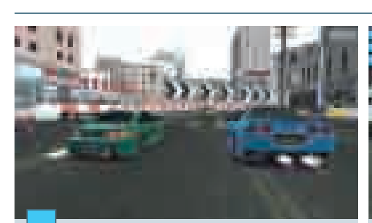
Robert Bannert



Leider haben die Entwickler 'traditionsbewusst' mit 'hoffnungslos veraltet' verwechselt: Nichts gegen ein Rollenspiel der alten Schule, das mit liebevoll gezeichneten 2D-Szenarien und glubschäugigen Dreikäsehochs verzaubert... aber heißt das denn zwangsläufig, dass man alle Errungenschaften der modernen Videospieltechnik ignorieren und ein Produkt abliefern muss, wie man es selbst auf dem GBA hübscher hinbekommen hätte? "Astonishia Story" weiß durch sein ebenso taktisches wie flottes Kampfsystem zu gefallen – aber abseits des Schlachtfelds bietet der leidenschaftslos erzählte Titel nichts Hervorstechendes. Lediglich der zuweilen extrem skurrile Insider-Humor rund um Comics, Szene und das eigene Team fällt wirklich auf – und das nicht mal positiv.

Juiced: Eliminator



PSP Im Rennen stört lästiger Zivilverkehr Eure Konzentration.



PSP Nettes Gimmick: Beim 'Angeben' zeigt Ihr Eure Trickkunst.

Die Raserei "Juiced" hatte auf PS2 und Xbox viele Hürden (darunter u.a. der Bankrott vom ursprünglichen Publisher Acclaim) zu überwinden, bis sie schließlich letztes Jahr bei THQ eine Heimat fand. Dort kam das Tuningspektakel so gut an, dass kurzerhand eine PSP-Version veranlasst wurde, die rechtzeitig zur Ferienzeit in die Läden kommt.

Wie bei der großen Vorlage saust Ihr als angehender Star mit getunten Lizenzvehikeln über abgeschlossene Kurse ohne störende Zivilfahrzeuge. Dort erfahrt Ihr Euch den Respekt der acht Crews in der Stadt, um Zugang zu deren Vierteln zu erhalten. Neben Standardrennen zeigt Ihr Euer Trickkönnen bei 'Angeber'-Solofahrten oder Ihr schließt Euch mit anderen Fahrern zusammen, um in Teamwettbewerben anzutreten. Steigt Euer Ruhm, werdet Ihr zu Duellen herausgefordert, bei denen der Sieger beide Karren kassiert.

"Eliminator" ist keine simple 1:1-Umsetzung: Das Grundgerüst blieb zwar identisch, doch an allen Ecken und Enden wurden frische Elemente hinzugefügt. So flitzen Handheld-Raser in zwei komplett neuen Stadtteilen um die Wette. Auch die Ausscheidungsrennen, bei denen am Rundenende der Letzte aufgeben muss, gab es bisher nicht. Dazu gesellen sich eine Hand voll nur auf der PSP vorhandener Autos sowie neue Kontrahenten mit den passenden Render-Videos. *us*



Ulrich Steppberger

"Juiced: Eliminator" kommt im richtigen Moment, denn nach der Rennspielflut beim PSP-Start machte sich hochkarätiger Nachschub rar. THQs Tuningflitzerei leiht sich Elemente aus der "Need for Speed"-Reihe und präsentiert eine gelungene eigene Kombination: Die verschiedenen Stadtteile und Rennarten sorgen für Abwechslung – sobald Ihr die betreffenden Bereiche erst einmal freigespielt habt, denn manche Niederlagen bremsen Euren Fortschritt empfindlich und sorgen damit für Frust. Optisch macht die Raserei eine gute Figur, wirkt aber im Vergleich zu Hochkarätern wie "Ridge Racer" etwas bieder. Wer gelungene Vollgaskost für den Sommer sucht, macht mit dem PSP-"Juiced" einen guten Griff.

20 Minuten mit Vollgaspflicht

Um bei "Juiced: Eliminator" die Karriereleiter zu erklimmen, braucht Ihr Zeit und starke Nerven: Zu Beginn stellen sich zwar schnell erste Erfolge ein (sofern Ihr nicht ständig durch Crashes Eure Karre demoliert), doch schon bald habt Ihr die leicht beeindruckbaren Crews überzeugt und müsst nun die harten Brocken von Euch begeistern. Anstrengend wird es bei Leuten, denen Siege und Eure Vehikelsammlung nicht reichen: So will ein Trupp z.B. heiße 'Angeber'-Auftritte sehen, doch Auto-Kunststücke sind nicht so leicht umzusetzen. Frustanfällige Raser seien vor den Duell-Rennen gewarnt: Wegen einem Fahrfehler seinen Vorzeige-Flitzer zu verlieren, kann ganz schön bitter sein.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Juice Games, England
Hersteller: THQ
www.thq.com
Veröffentlichung: Juli
Spieler max.: 5
nötige UMDs: 5
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 74 %
Sound 67 %
80 % Spielspaß

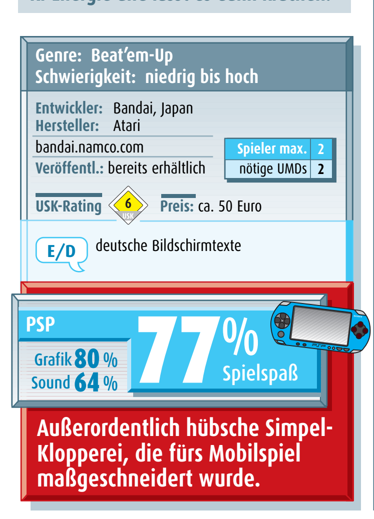
Umfangreiche Tuningraserei mit einigen frischen Ideen, aber etwas biederer Aufmachung.

Dragon Ball Z Shin Budokai

PSP-Besitzer mussten lange auf eine Keilerei ihrer Animehelden warten, doch – soviel sei vorweg genommen – es hat sich gelohnt. Die tolle Cel-Shading-Optik fängt den Charme der Vorlage perfekt ein, gleißende Energiebälle und knallbunte Superattacken entfachen ein wahres Feuerwerk auf dem Display. Das Kampfsystem wurde im Vergleich zu den PS2-Episoden vereinfacht – eine gute Entscheidung: Handheld-gerecht haut Ihr Euch mit nur wenigen Buttons auf die Schnauze. Der Schwerpunkt liegt dabei auf den famosen Chi-Attacken, Blast-Manövern und dem Ausweichen nach unten oder oben. Dass sich die knapp 20 Kämpfer nicht so stark unterscheiden wie in anderen Beat'em-Ups, ist zu verschmerzen. Spaß machen sowohl Arcade-, Wireless-, als auch Z-Trial-Modus (Time Attack und Survival). In der Storyvariante spielt Ihr die (sinnfreie) Geschichte der "Fusion Reborn"-Filmvorlage nach. *ms*



PSP Ladet in ruhigen Momenten Eure Ki-Energie und lasst es dann krachen.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
bandai.namco.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 2
nötige UMDs: 2
USK-Rating: 6
Preis: ca. 50 Euro
E/D: deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 80 %
Sound 64 %
77 % Spielspaß

Außerordentlich hübsche Simpel-Klopperei, die fürs Mobilspiel maßgeschneidert wurde.



IMPORT-TIPPS PSP

Die meisten Titel schaffen den Sprung nach Deutschland, trotzdem gibt es einige Spiele nur in den USA und Japan: Wir stellen die interessantesten Auslandsperlen vor.



Geduldsspiel: Die "Gradius Collection" kommt, gibt's in Japan aber schon lange.



Zu grob für Deutschland? "Infected".

Da Sonys PSP noch sehr jung und die Entwicklung von Spielen aufwändig ist, sind viele Hersteller bemüht, ihre Titel einem möglichst großen Publikum näher zu bringen. Im Gegensatz zu GBA und DS ist deshalb der Anteil an nicht in Deutschland erschienenen bzw. angekündigten Spielen relativ niedrig. Dennoch bleiben uns auch unterhaltsame Veröffentlichungen vorenthalten - abseits von japanophilen Schulmädchen-Adventures und schlechten Schnellschüssen, die in Eurpoa keiner braucht.

Eine kleine, aber relevante Import-Hürde können Updates des PSP-Betriebssystems sein: Läuft ein Spiel nur mit einer Version, die in Europa noch nicht erschienen ist, müsst Ihr ein Risiko eingehen - oder warten, bis das deutsche Update erscheint. Bislang gab es zwar keine Probleme, wenn z.B. ein japanisches 'Bios' auf ein deutsches Gerät gepackt wurde, aber Sony rät offiziell davon ab.

Importe aus USA

In Übersee gibt es ein reichhaltiges Angebot an Spielen, von denen viele auch bei uns erscheinen - allerdings haben dortige Käufer häufig einen zeitlichen Vorteil, der von wenigen Wochen bis zu mehreren Monaten reicht. Wer es also eilig hat, greift zum Import. Daneben findet sich eine solide Auswahl an Veröffentlichungen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht den Sprung nach Europa schaffen - sei es mangels europäischer Niederlassung des Publishers oder wegen vermeintlich zu geringen Interesses der Spieler.

Importe aus Japan

In Fernost gibt es am meisten PSP-Titel ohne Veröffentlichungs-Chance bei uns. Obskure Quizspiele und Anime-Massenware vermisst niemand, doch diverse Denk- und Puzzlespiele oder Retro-Ballereien sind empfehlenswert - und nicht zuletzt ohne Japanisch-Kenntnisse zu genießen.

Importe aus der EU

Bei unseren kontinentalen Kollegen finden sich nur wenige exklusive Titel, weitgehend ist das Sortiment mit unserem identisch. Ausnahmen bilden Spiele, bei denen die Hersteller wegen der Jugendschutz-Problematik auf einen Deutschland-Start verzichten, oder das Sortiment von Billig-Spezialisten (z.B. Spiele von 505 Gamestreet). Die Strategie, obskurere PSP-Veröffentlichungen günstig in die Regale zu stellen, funktioniert vor allem in Großbritannien aufgrund der höheren PSP-Verkäufe besser als hierzulande. *us*

Weitere interessante Importe für PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Herkunft	Zirka-Preis	Deutschland-Termin	Anmerkung
Armored Core: Formula Front	505 Gamestreet	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Schrottet Roboter beim PSP-Ableger der bekannten Mech-Ballerei
Bleach: Heat the Soul 2	Sony	Action	Japan	55 Euro	nicht geplant	Stylisches Anime-Beat'em-Up in klassischer Seitenansicht
Bomberman Panic Bombers	Hudson	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Uriges Bombeninferno für launige Runden mit witzigen Gimmicks
Dead to Rights: Reckoning	England	Action	England	45 Euro	nicht geplant	Die knallharte Cop-Ballerei erscheint wegen Index-Gefahr nicht bei uns
Gradius Collection	Konami	Action	Japan	55 Euro	Sommer	Der Traum für Retro-Fans: fünf Teile des Kult-Shoot'em-Ups auf einmal
Infected	Majesco	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Rabiate Metzelballerei mit Zombies jenseits des guten Geschmacks
NFL Street 2 Unleashed	Electronic Arts	Sport	USA	45 Euro	nicht geplant	Flottes American Football, das ruppig zur Sache geht
P.Q.: Practical Intelligence Quotient	D3	Denken	USA	35 Euro	nicht geplant	Knifflige Sammlung von Rätsel- und Geschicklichkeits-Aufgaben
The Con	Sony	Action	USA	45 Euro	nicht geplant	Kernige Klopperei mit ungewöhnlicher Kampfperspektive
The Hustle: Detroit Streets	Activision	Sport	USA	35 Euro	nicht geplant	Billiard mal nicht als Spießersport, sondern cool im Zocker-Milieu
XI Colesseum	Sony	Reaktion	Japan	55 Euro	nicht geplant	Hektische, actionreiche Würfel-Rollerei mit überraschendem Tiefgang

Taito Memories Pocket

Reaktion >> Oldie-Sammlung



Manche Spiele wurden grafisch aufgepeppt ("Cameltry", oben), andere sind zeitlos schick ("Rainbow Islands", rechts).

Namco hat es vorgemacht, Midway und Capcom zogen nach - Kollektionen kultiger Arcade-Hits der 80er- und 90er-Jahre sind in Mode. In Japan beglückt auch Taito die PSP-Fans mit einer sechzehnköpfigen Retro-Sammlung. Die Titelauswahl deutet an, dass mehrere Teile geplant sind, denn es fehlen etliche Klassiker des "Space Invaders"-Erfinders. So tummeln sich überwiegend recht simple Spiele der Videospiel-Frühzeit auf der Disc (u.a. "Qix", "Crazy Balloon", Elevator Action"). Ergänzt werden sie von etwas neueren Titeln wie "Rastan Saga" und "New Zealand Story" bis hin zum absoluten Highlight "Rainbow Islands Extra" - dieses Spiel alleine rechtfertigt den Kauf der liebevollen Kollektion mit akkurat emulierten Oldies.

Im Gegensatz zu den Taito-Sammlungen für PS2 und Xbox, die es auch in Europa gibt, bekommen wir vier grafisch und spielerisch aufgepeppte Updates spendiert. Diese sind: "Crazy Balloon", "Balloon Bomber", Legend of Kage" und vor allem das spaßige "Cameltry".

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Taito • ca. 50 Euro • für Deutschland nicht geplant

Star Soldier

Action >> 2D-Shooter



Einmal drehen, bitte: "Star Soldier" wird ausschließlich hochkant gespielt.

Die langlebige Shoot'em-Up-Serie wird in Japan alle paar Jahre fortgesetzt. So gab es u.a. Updates für PS2 und Gamecube - nun ist die PSP an der Reihe. Um den klassischen Vertikal-Shooter zu spielen, müsst Ihr die PSP hochkant drehen. Im ersten Moment ungewohnt, klappt das Handling später prima. Dazu trägt bei, dass Ihr nur zwei Feuerknöpfe braucht - Extrawaffen gibt's praktisch keine. Drei Schiffstypen, ein aufrüstbarer Standardschuss und eine schlappe Sekundärwaffe nehmen es mit den Aliens auf. Dennoch macht "Star Soldier" Laune: Es ist technisch einwandfrei, umfangreich (10 lange Levels, mehrere Spiel-Modi) und lockt mit treibender Musik und schicker Optik. 2D-Fans sollten zugreifen!

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com

Hudson • ca. 50 Euro
für Deutschland nicht geplant

DJ Max Portable

Reaktion >> Musikspiel

Angehende Musiker brauchen bei "DJ Max" jede Menge Fingerfertigkeit.

Genau genommen ist die Länderflag[…] oben rechts bei "DJ Max" verke[…] denn das mobile Musikspiel stammt aus S[…] korea. Dabei bedienten sich die Entwi[…] aber ungeniert bei ihren asiatischen Nach[…] von Konami, denn das Grundprinzip ist […] wenig veränderte Kopie des Genre-Größ[…] "Beatmania". Zu einer reichhaltigen Ausw[…] Pop- und Elektro-Songs scrollen in me[…] Spalten Markierungen nach unten, […] punktgenau mit verschiedenen Tasten […] sollt. Dank rhythmisch gelungener A[…] winkt Euch bei Erfolg das Gefühl, se[…] siker zu wirken. Erfreulich für Nich[…] Dank einfach gehaltener Menüs ist […] auch für Deutschsprachige zugängl[…]

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; […]

Pentavision • ca. 45 Euro
für Deutschland nicht geplant



Generation of Chaos

Denken >> Runden-Strategie



Bei […] lieber gerne eine isometrische Bitmap-Ansicht […]

JETZT A[…]

MOBILE GAMER

MOBILE GAM[…]

DAXTER

20 Spieletests für PSP
Syphon Filter • Untold Legends 2 • Street Riders
Splinter Cell Essentials • Metal Gear Acid 2



SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO
Test & Tipps: Multiplayer-Taktiken zum Actionhit

Die 100 besten GBA-Spiele Teil 4
Außerdem getestet:
Final Fantasy 4 • Drill Dozer
Tales of Phantasia

56 Spiele für Handy und Pocket-PC im Test

Retro-Gamer

Neo Geo Pocket

Typisch SNK: Mit dem Neo Geo Pocket lieferte der Traditionshersteller Ende der Neunziger eine technisch erstklassige Hardware, der es an Spielen und Marketing-Power mangelte.

COLLECTORS CORNER

Der Neo Geo Pocket und sein Color-Nachfolger waren schon bei ihrer Veröffentlichung preiswert und werden bis heute als Neuware verramscht. Asiatische Importeure und amerikanische Ebay-Profis verkaufen das Bundle aus Handheld und sechs Spielen (im hässlichen Blister und ohne Umverpackungen) für rund 70 Dollar, bei deutschen Händlern solltet Ihr maximal 40 Euro für einen neuen Color in Karton-OVP hinlegen. Beim schwarz-weißen Vorgänger dürfen zehn Euro abgezogen werden. Von den drei Neo-Geo-Pocket-Modellen (Schwarz-Weiß, Color und New Color) gibt es über 20 Farbvarianten, nur eine Hand voll sind limitiert und seltener (z.B. das "Samurai Spirits Special Pack"). Spiele für den Neo Geo Pocket sind ebenfalls günstig, rechnet zwischen fünf und zehn Euro für den Großteil der Module, die gewöhnlich aus der SNK-Konkursmasse stammen und deshalb nur in einem Plastik-Case geliefert werden. Mit Handbuch und Box wird's teurer, vor allem wenn es sich um UK-Varianten handelt: Titel wie "Pocket Reversi", die nur in Großbritannien als englische Version erschienen sind und sich marginal verkauften, können bei Sammlern dreistellige Dollar-Beträge erzielen.



Die Camouflage-Version des NGP ist etwas seltener als die einfarbigen Varianten.

Nach neun Jahren der Game-Boy-Dominanz erschien der Neo Geo Pocket Ende 1998 in Japan: Ein kompakter Taschenspieler mit ergonomischem, schickem Äußeren und mächtig Leistung unterm bunten Plastik - schließlich wurde er als erste Mobilkonsole von einer 16-Bit-CPU angetrieben. Hinzu kam eine Hand voll innovativer Features: Während zwei Micro-Batterien die Hardware mit Energie versorgten, diente eine zusätzliche Knopfzelle als Speicherbatterie - selbst der moderne GBA erlaubt kein Ablegen von Spielstanddaten im Gerät, sondern nur auf Modulen. Statt Handheld-Zockern ein weiteres wabbliges Steuerkreuz zuzumuten, offerierte SNK einen exakten Mini-Joystick samt robuster Mikroschalter. Und als kleinen Mehrwert baute man ins Betriebssystem ein 'Pocket Menu' ein, das beim modullosen Start erscheint: Neben Kalender, Weltzeituhr und Wecker bot der Simpel-PDA ein ebenso sinnfreies wie amüsantes Horoskop.

Dasselbe in bunt

Obwohl der NGP in den ersten Lebensmonaten mit erstklassigen Umsetzungen populärer SNK-Automaten wie "King of Fighters" oder "Neo Geo Cup '98" bedacht wurde, liefen die Verkäufe schleppend. Dritthersteller hielten sich zurück, der Massenmarkt vergnügte sich mit Pokémon bzw. dem neuen Game Boy Color. SNK zog rasch mit einer überarbeiteten Hardware nach: Schon im März 1999 wurde der Neo Geo Pocket Color in Japan veröffentlicht. Statt acht Graustufen gab's bis zu 146 Farben aus einer Palette von 4.096. Trotz fehlender Hintergrund-Beleuchtung schmeichelte der 2,6-Zoll-Bildschirm den Augen: Auf dem hochwertigen TFT-Display erstrahlte jeder der 160 x 152 Pixel klar und deutlich, die scharfen Konturen und satten Farben ließen selbst den neuen Farb-Game-Boy alt aussehen. Auch die Batterieleistung des NGPC war vorbildhaft: Während das Schwarz-Weiß-Gerät 20 Stunden durchhielt, lieferten beim Nachfolger zwei Mignon-Batterien Energie für bis zu 40 Stunden Spielspaß. Doch weder in Japan noch in den USA konnte SNK ernsthaft Nintendos Vorherrschaft gefährden. Nachdem Bandai die Konkurrenzkonsole Wonderswan ins Rennen gebracht hatte, erlosch das Interesse der japanischen Mobilspieler komplett, woran auch die Veröffentlichung eines etwas schlankeren Modells (New Neo Geo Pocket Color) Ende 1999 nichts änderte. In den USA wurden mit Titeln wie "Sonic the Hedgehog: Pocket Adventure" zu Weihnachten 1999 zwar Achtungserfolge erzielt, den Nimbus des Fanartikels wurde der NGPC aber mit seiner SNK-zentrierten Spieleauswahl nicht los.

Stephan Freundorfer
"Zeitlos schön und spielenswert"

Obwohl ich nie ein großer Fan von SNK-Beat'em-Ups war, gehört der Neo Geo Pocket zu meinen Lieblings-Handhelds. Denn abseits der vielen (zugegebenermaßen exzellenten) 2D-Prügeleien reiht sich Spieleperle an Spieleperle: Für "Sonic", "Faselei!", "Metal Slug" oder den "Picross"-Clone "Picture Puzzle" lasse ich gerne mal die moderne Konkurrenz zu Hause. Hinzu kommen das bis auf die fehlende Beleuchtung makellose Display, die unschlagbare Batterielaufzeit und das formschöne Design, dessen man sich auch 2006 nicht zu schämen braucht. Kurzum: Der Neo Geo Pocket ist ein Handheld, das bis heute unter Wert gehandelt wird.

ETWAS […]

KING OF F[…]

COTTON […]

Wei[…]

Die Jap[…] Schritt […] 1999 ers[…] tannien […] ner Eur[…] unter a[…] in der […] Mech-[…] lenspi[…] ons". Au[…] durch den Pachinkomaschinen-Hersteller Aruze im folgenden Jahr glaubten die SNK-Filialen fest an die Zukunft des Handhelds: Auf der E3 2000 waren etliche neue Titel wie die Umsetzung des Success-Shooters "Cotton" spielbar, eine engere Kooperation mit Sega (mit deren Dreamcast sich das Handheld verlinken ließ) wurde angekündigt und sogar ein MP3-Player-Modul präsentiert. Doch einen Monat […] lebte der NGPC ein […] allerdings nur noch sporadisch unterstützt und schon vor dem SNK-Bankrott Ende 2001 vergessen. *sf*

VIER POCKET-PERLEN

SONIC POCKET ADVENTURE (Sega, 1999)

Der berühmte Igel geht zum ersten Mal in seinem Leben fremd: Sonics Debüt auf einer Nicht-Sega-Hardware vereint alte Tugenden mit moderner Handheld-Technik. Sechs Levels lang hetzt der stachelige Held ringesammelnd durch bunte Landschaften - und das in einem Wahnsinnstempo und bis auf wenige Ausnahmen ruckfrei. Ein Muss für geschickte Mobilspieler und Sonic-Fans, auch wegen der historischen Bedeutung.



Sonics erster Auftritt abseits einer Sega-Konsole läutet den Wandel ein: Zwei Jahre später folgt das GBA-Debüt.

FASELEI! (Sacnoth, 1999)

Nicht nur der Name dieses gewitzten Mech-Strategiespiels ist ungewöhnlich: Die Kampfkolosse werden durch Aneinanderreihung eines halben Dutzend Kommandos rundenweise über die Schlachtfelder dirigiert - das Abschätzen der Züge von Freund und Feind ist ein elementares Spielprinzip. Eingebettet sind die Taktikgefechte in eine ausufernde Anime-Story, weshalb Ihr Euch die englische Version holen solltet.



Nach dem Anordnen von Bewegung und Waffeneinsatz führen alle Einheiten gleichzeitig ihre Befehle aus.

SNK VS. CAPCOM: MATCH OF THE MILLENIUM (SNK, 1999)

Im umfangreichsten Beat'em-Up-Titel für den Neo Geo Pocket verprügeln sich knapp zwei Dutzend Charaktere aus den SNK- und Capcom-Universen. Neben Turnier-, Sparring- und Versus-Variante gibt's einen Olympic-Modus mit einigen amüsanten Minispielen. Mit vielen detailreichen Hintergründen und hübschen Kämpferanimationen ist das 'Match des Jahrtausends' auch grafisch ein Neo-Geo-Pocket-Ausnahmetitel.



Kämpfer aus den illustren Prügelserien von SNK und Capcom treffen sich zum perfekt spielbaren Duell.

METAL SLUG (SNK, 1999)

Egal, ob "1st Mission" oder "2nd Mission" - auf einem SNK-Handheld muss man mindestens ein "Metal Slug" haben. Beide Teile des berühmten Jump'n'Shoots bieten furiose Comic-Action, mal zu Fuß mit schweren Waffen, mal am Steuer von Panzer oder Jet. Die Kulissen sind vielfältig, die Action ist flüssig und pausenlos. Allein der Sound hat zu hohen Dudelfaktor, bei Teil 2 gibt's dafür witzige Sprachsamples.



Teil 2 der mobilen Ballerei ist ein Quentchen hübscher als der Vorgänger und bietet zwei spielbare Charaktere.

SERVICE SPIELETIPPS · SPIELETIPPS SERVICE

SOCOM U.S. NAVY SEALs FIRETEAM BRAVO

MEHRSPIELER-TAKTIKEN

Ready, Set – Go! Go! Go! Training für den Online-Ernstfall.

Beim Sterben ist jeder der Erste: Wer in „Socom" den Online-Modus entjungfert, hat in seinem Team nicht viel zu melden. Vermutlich überlebt Ihr nicht mal den ersten Schusswechsel, denn hier müsst Ihr schneller schalten als in den Solo-Missionen. Mit etwas Erfahrung werdet Ihr dagegen auch mit vielen Gegnern fertig: *Mobile Gamer* trainiert Euch zum Elitesoldaten. *oe*

Zusätzliche Ausrüstung



...nt Engpässe und schleudert aus der Ferne Granaten: Im Modus 'Frei umsehen' ...Ihr so Gegner, die Ihr noch nicht mal sehen könnt.

Tödlicher Rauch: Dank Nebelgranate kann sich der Feind auf wenige Meter anschleichen – die Zielfunktion fällt aus.

...dividuelle Ausrüstung ermöglicht eine ...elzahl von Manövern. Granaten nutzen Euch vor allem in Höhlen und Gebäuden, weil sie von Wänden abprallen und um die Ecke kullern – wer zum Wurf flink in den Modus 'Frei umsehen' wechselt und etwas nach oben blickt, schleudert weiter als der Feind. Auf offenem Feld sind dagegen Bazooka und die Granatwerfer-Upgrades der Sturmgewehre treffsicherer.

Wenn Euch der Feind festnagelt, kann Euch auch eine Nebelgranate nützlich sein. Etwa an den Ausgängen der Höhle im 'Village' ermöglicht sie überraschende Sturmmanöver. In engen Gängen sowie speziell im Modus 'Captive' installiert Ihr Claymores, damit vermint Ihr auch gefallene Feinde – wenn ihn ein Kollege beleben will, reißt ihn die Sprengfalle mit ins Verderben. Freunde befreit Ihr dagegen mit einer Granate von Minen.

Ausgabe 4 >> Mobile Gamer

Nutzt die Deckung!



Kennt die Routen: Terroristen zielen mit der Bazooka auf die Höhle im 'Village', hier lassen sich immer leichte Abschüsse machen – sofern kein Rauch die Sicht vernebelt.



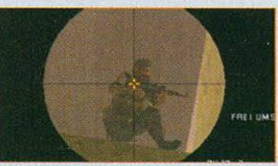
Auch Sprengfallen brauchen Deckung, sonst werden sie erspäht: Platziert sie hinter Kanten und Ecken, im Gebüsch und bei gefallenen Feinden.

Geduckte Haltung und das Verstecken hinter Kisten und Ecken sind natürlich Pflicht. Wer zudem die 16 Maps im Detail kennt, ist klar im Vorteil. Wichtig sind vor allem die Bereiche, in denen die gegnerischen Teams nach Beginn einer Runde aufeinander treffen. Merkt Euch genau, wo die ersten Granaten einschlagen und spielt auch mal im anderen Team, um deren Positionen auszuloten: So wisst Ihr auch ohne Blickkontakt, wo sich der Feind bei Gefechten an Schlüsselpunkten versteckt. Außerdem solltet Ihr die Winkel kennen, in denen sich die berüchtigten Camper verkriechen und unvorsichtigen Spielern auflauern. Wer etwa den Speisesaal im Level 'Lockdown' betritt, ohne vorher ein bis zwei Granaten hineinzuwerfen, ist selbst schuld. Es gibt auch Stellen, die Aufmerksamkeit auf mehreren Ebenen erfordern: Im Bahnhof 'Rolling Stock' können sich Scharfschützen an die Geleise legen und unter den Zügen durchballern – solange der Feind steht, kann er den Angreifer kaum erspähen. Bei Matches mit Auferstehung lohnt es sich, die 'Respawn'-Punkte des Feindes zu kennen: Die meisten Gegner erscheinen mit gleicher Blickrichtung, Ihr könnt ihnen also hinterrücks auflauern oder auf der zu erwartenden Marschroute Sprengfallen legen.

Bleibt in Bewegung!



Wer mobil bleibt, kann auf Schusslaute reagieren und dem Feind in den Rücken fallen. Solange er abgelenkt ist, wird er Euch nicht bemerken.



Verpasst dem faulen Ei einen Denkzettel: Mit dem Zielfernrohr trefft Ihr meist nur kauernde Camper, diese allerdings aus maximaler Entfernung.

Wenn Euch der Feind erstmal umstellt hat, habt Ihr keine Chance mehr. Egal, ob er Euch sehen kann oder nicht, bald wird um jede Ecke eine Granate purzeln. Deshalb solltet Ihr stets in Bewegung bleiben. Das bedeutet natürlich nicht, dass Ihr bei wüstem Kreuzfeuer ins offene Feld lauft – aber in Feuerpausen solltet Ihr jede Gelegenheit nutzen, eine neue Deckung zu finden. Denn wo der Gegner schon gesucht hat, wird er Euch nicht vermuten. Außerdem hilft mobilen Spielern oftmals der Zufall: sie tauchen hinter dem Rücken der Feinde auf und nutzen den Überraschungseffekt. Auch wenn Euch der Gegner bereits entdeckt hat, solltet Ihr niemals stehen bleiben. Lauft unter Feuer immer zur Seite, um schwere Treffer oder gar Kopfschüsse zu vermeiden.

Optimales Teamwork



Erobert die Kampfgebiete mit System: Der Kamerad wirft eine Blitzgranate, dann stürmt Ihr um die Ecke – in solchen Situationen ist spontane Absprache wichtig.



Besonders bei umkämpften Toren ist Vorsicht geboten: Haltet Abstand zum Kameraden, damit Granaten weniger Schaden am Team anrichten.



Unter Feuer muss jeder Handgriff sitzen: Speziell für 'Captive'-Gefechte übt Ihr synchrones Schießen und Beleben.

Gute Zusammenarbeit ist in „Socom" das A und O: Drei eingespielte Freunde werden mit acht Einzelkämpfern locker fertig. Das klappt natürlich nur, sofern die Kommunikation stimmt. Wenn alle drei Freunde gleichzeitig Granaten werfen, sind sie stürmenden Gegnern hilflos ausgeliefert. Deshalb müssen Aufgabenverteilung und synchrone Angriffe abgesprochen werden. Ihr werdet es selbst erleben: Je mehr die Spieler kommunizieren, desto trickreicher werden die Matches und desto erfolgreicher das Team – traut Euch, wenn Ihr eine Idee habt. Einsteiger hängen sich am besten in einem 'Captive'-Match an einen routinierten Spieler und beleben ihn, wenn er getroffen wird. Er wird es Euch danken und per Teamtalk auf die wichtigsten Spots und Kniffe, aber auch Fehler hinweisen. Gleichzeitig könnt Ihr natürlich seine Kampftechniken abschauen. Erfahrene „Socom"-Spieler halten trotzdem immer respektvollen Abstand zum Kameraden, sonst kann nur eine Granate oder Sprengfalle das ganze Team auslöschen – und das wäre ein Geschenk an den Feind.

Mobile Gamer >> Ausgabe 4 · 81

...M KIOSK

Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / Benelux € 3,95 Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

IMPORT SPECIAL

51 unbekannte Spiele-Perlen aus Japan, USA und England

So geht's: Lieblingsspiele günstig selbst importieren

...ETROID PRIME ...UNTERS

...ieletests für DS

...cess Peach • Pokémon Link

...Brandneuer DS-Lite im Test

...Test & Tipps: Großer Player's Guide ...ur brillanten Lebens-Simulation

4 196933 403301 06







Volle Konzentration: Beim Multiball-Spiel sind Eure Reflexe gefordert.

...em oberen Schirm ...mit der Kugel.

...Prime

...>> Flipper

...s Aran geht fremd: ...es Gamecube-Besit... ...gewohnt, die wandel... ...in Ego-Sicht durch Ganglabyrinthe zu ...sbrauchen Flipper-Polygonbraut auf dem ...eikugel. Zusammen... Morph Ball schleudert ...über futuristische ...e sich am Design des ...Prime"-Universums orientieren. Dabei habt Ihr stets das gesamte Spielfeld im Blick – der Doppelschirm macht's möglich.

Im Gegensatz zum realistischen "Gottlieb Pinball Classics" garniert Entwickler Fuse Games, der ebenfalls für das mäßige "Super Mario Ball" verantwortlich zeichnet, die Tische mit allerlei Gimmicks. Neben den typischen Rampen, Bumpern und Spinnern schießt Ihr umherwuselnde Aliens vom Schirm, knabbert an der Lebensleiste von mächtigen Bossgegnern oder katapultiert Samus mitten in zahlreiche Minispiele: Ein Multiball-Spiel mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig, Actioneinlagen oder der Walljump-Reaktionstest warten. Aktivierbare Extras wie eine kugelrettende Energiebarriere oder Raketenmunition verleihen zusätzlichen Pfiff.

Um die magere Zahl von nur zwei Starttischen aufzustocken, startet Ihr den 'Multi Mission'-Modus: Mit dem Standardvorrat von drei Bällen erobert Ihr verschiedene Flipperplaneten, sammelt nach geschafften Bonusaufgaben Artefakte und begegnet Obermotzen. Einmal freigeschaltet, laden die insgesamt sechs Spielfelder in der 'Single Mission'-Variante zur Highscore-Jagd ein.

Frei Haus mit in der Packung kommt übrigens das Rumble-Modul. Im GBA-Slot verstaut, verstärken dezente Rütteleffekte das typische Flipper-Feeling. *ms*

Martin Gaksch – 8 von 10 – „Action-Flipper mit guter Ball-Physik"

Nintendos "Metroid"-Pinball ist rundum gelungen, hat aber zwei Probleme: Flipper-Puristen ist er u.a. dank Baller-Intermezzos zu actionreich, Flipper-Neulingen bietet er womöglich zu wenig Abwechslung. Bleibt die Gruppe der Action- und Pinball-Sympathisanten – Treffer! Ich mag das Spiel wegen seiner klassischen Tugenden (vor allem astreine Ball-Physik) und des actionreichen Unterbaus. Die perfekte Ergänzung zu den simulationslastigen "Gottlieb Classics".

Matthias Schmid – 5 von 10 – „Samus, bleib bei deinen Leisten!"

Warum lässt mich "Metroid Prime Pinball" so kalt? Am tollen SciFi-Look und den klasse Soundeffekten kann's nicht liegen. Ebenso überzeugt die Ballphysik – stets habe ich das Gefühl, dass die Kugel dorthin flitzt, wo ich es will. Das Rumble-Pak ist ein netter Zusatz, kann sich aber rütteltechnisch nicht mit einem Konsolen-Controller messen. Hauptkritikpunkt der Alienbolzerei ist die knappe Tischauswahl. Nach einer halben Stunde habt Ihr fast alles gesehen – das gleiche halbgare Baller-Minispiel lockt mich beim x-ten Mal nicht mehr an den DS. Plump eingebunden sind die Bosskämpfe. Hier hätte ich mir mehr Kreativität gewünscht, als schlicht ein Alienmonster im oberen Schirm zu platzieren. Ähnlich einfallslos ist die Standard-Punktejagd für Mehrspieler.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Fuse Games, England
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Juni

Alternativen

PSP	Gottlieb Pinball Classics (84 von 100 in Ausgabe 3)
GBA	Pokémon Pinball: Rubin & Saphir (nicht getestet)

Metroid Prime Pinball

Pro: akkurate Ball-Physik; schicke Präsentation; vorbildliche Doppelschirm-Nutzung

Contra: knappe Tischauswahl; sehr schnell durchgespielt; einfallsloser Mehrspieler-Modus

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 8 – WiFi, 1 Modul für alle

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Schicker Action-Flipper mit klasse Ballphysik, dem es allerdings an Umfang und Abwechslung mangelt.

DS-Faktor

Das Spielgeschehen findet stets auf beiden Screens statt, die Kugel flitzt dabei munter über die Schirmgrenze – verschwindet allerdings kurz in einer toten Zone, in der Ihr Samus für einen kleinen Moment aus den Augen verliert. Dicke Bossbuben tummeln sich stets auf dem oberen Schirm, zusätzliche Flipperarme dort erleichtern die Scharmützel. Via Touchscreen rüttelt Ihr ein wenig am Tisch herum – um aktiv Einfluss zu nehmen, braucht Ihr allerdings Übung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Im WiFi-Spiel teilt Euch der Balken über dem Punktestand Eure Position mit.



Lasst Samus im Walljump-Minispiel via Schultertasten nach oben hüpfen.

46 · Ausgabe 4 >> Mobile Gamer

NINTENDO DS · SPIELE-TEST



Traditionsbewusst: Im Gegensatz zum im Sommer erscheinenden neuen "New Super Mario Bros." erlebt Prinzessin Peach Ihr Abenteuer in lupenreiner Bitmap-Optik.



Feuchte Lösung: Der Tränenfluss löscht gleich den garstigen Feuerstein.

Super Princess Peach

Reaktion >> Jump'n'Run

Großer Schreck im Marioland: Erzfeind Bowser hat ein Mittel gefunden, um den Klempner mitsamt Bruder tatsächlich einzufangen. Auch das Pilzkopf-Volk hat der Ganove erwischt, lediglich Prinzessin Peach entkommt durch einen glücklichen Zufall. Klare Sache, dass das Mädel nicht einfach klein beigibt, sondern nun das Heft in die Hand nimmt: Ausgestattet mit dem magischen Multifunktions-Regenschirm Perry macht sie sich auf den Weg, ihre Untertanen zu retten.

Nintendo setzt in "Super Princess Peach" auf traditionelle Werte: So hüpft und flitzt Ihr mit der Adeligen in der klassischen Seitenansicht durch zahlreiche bunte Landschaften voller Plattformen und putziger Schurken. Vielen Gefahren begegnet Ihr mit einem beherzten Einsatz Perrys: Der Schirm taugt vorzüglich als Schlaggegenstand, kann aber noch mehr, sofern Ihr die entsprechende Fähigkeit gekauft oder gefunden habt. Benutzt ihn als Floß- oder U-Boot-Ersatz, schwebt nach Sprüngen länger durch die Luft oder haut stärker auf den Boden.

Gelegentlich greift Peach zu den sprichwörtlichen Waffen der Frau und lässt ihren Emotionen freien Lauf. Per Druck auf den Touchscreen aktiviert Ihr verschiedene Gefühlszustände, die in kniffligen Lagen weiter helfen. Ist Peach fröhlich, kann sie mittels Luftwirbel schweben und Windräder antreiben. Eine feurige Zornattacke brennt Brücken ab und macht bestimmte Schalter platt, während traurige Tränenströme Pflanzen gießen und schnelleres Laufen ermöglichen. Unendlich geht das allerdings nicht, Ihr müsst regelmäßig Kristalle sammeln, um die Kraft wieder aufzufüllen.

In acht Welten mit je fünf Levels kämpft Ihr Euch durch und spürt gefangene Pilzköpfe und versteckte Boni auf. Als sechster Abschnitt wartet ein Bosskampf, auf den Weg dahin müsst Ihr aber erst einige Stylus-Herausforderungen bestehen. Jenseits des Hauptabenteuers, das nach dem Sieg gegen Bowser noch neue, knackigere Levels parat hält, könnt Ihr einige Puzzlebilder freischalten oder Pilze in einem Trio putziger Minispiele begleiten. *us*

Ulrich Steppberger – 7 von 10 – "Quietschbunter Hüpfer mit Oldschool-Charme"

In ihrem Solo-Abenteuer macht Prinzessin Peach eine gute Figur: Die traditionelle Hüpferei spielt sich gut, zahlreiche Schirm-Fähigkeiten und ordentliche Touchscreen-Einlagen lockern das Geschehen auf, auch der Umfang stimmt. Allerdings kommt alles etwas altbacken daher: Klar, die Optik versprüht klassischen bitmap-Charme, aber z.B. Kollege Kirby glänzt mit detaillierteren 2D-Welten. Außerdem wiederholen sich die Abläufe regelmäßig und sprühen nicht gerade vor Innovation – wer darauf keinen großen Wert legt, wird aber routiniert und gelungen unterhalten.

Martin Gaksch – 8 von 10 – „Gutes Retro-Jump'n'Run ohne Innovationen"

Die Aussicht auf ein klassisches 2D-Hüpfspiel im Stil eines "Super Mario Bros. 3" lässt mich stets frohlocken. Ganz erfüllt Prinzessin Peach meine hohen Erwartungen nicht, durchspielen werde ich den Titel dennoch. Gute Steuerung, nette Optik, sinnvolle Extras, viele Levels – alles passt und hat Luft, wie man es von Nintendo gewohnt ist. Was fehlt, ist das gewisse Etwas, Überraschungen und vielleicht eine überragende Grundidee jenseits der Genre-Weisheiten. Das erwarte ich mir übrigens ganz besonders von "New Super Mario Bros." – neben einer deutlich spektakuläreren Grafik.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Ende Mai

Alternativen

DS-Faktor

Im Hauptabenteuer kommen die speziellen DS-Fähigkeiten nur sporadisch zum Einsatz: Das Mirkofon ist nur bei Unterwasserfahrten aktiv, den unteren Bildschirm sowie die Touchscreen-Unterstützung braucht Ihr zum simplen Wechsel der Emotionen und verstärkt beim Weg zum Bosskampf. Mehr genutzt werden die Feinheiten bei den verschiedenen Minispielen, die spezifisch darauf angelegt sind – insgesamt nett, aber nicht herausragend.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Minispiel-Beigabe: ... dem Stylus durch das Laby...

Mobile Gamer >> Ausgabe 4



NUR 3,30

Nerd Sing-along

Ihr macht mit Abstand das beste Videospiel-Magazin aller Zeiten. Die DVDs sind auch immer klasse. Aber ich hätte da eine große Bitte an Euch. Mir gefällt der anyMAN!AC mit dem Song "Nerd" von Rammbock so gut, könntet Ihr eventuell den Songtext veröffentlichen? Ein großes Kompliment an Max Wildgruber – Du hast echt cool ausgesehen! Frage an Olli und Matthias: Könnt Ihr wirklich Gitarre spielen? Danke im Voraus und ich hoffe, Ihr bleibt uns noch viele, viele Jahre erhalten.

Timo Frei, via E-Mail

Matthias hat anscheinend gut geschauspielert: Er bringt nämlich keinen einzigen Akkord auf der Gitarre zustande. Die Riffs hat Olli eingezockt, den Gesang steuerte Max bei. Zum Mitgrölen hier der Songtext:

Nachts, wenn gute Menschen schlafen,
muss es mit dicker Brille gaffen.
HDTV, das ist sein Gott,
davon sind seine Augen rot.
THX, DTS, Dolby Digital,
solang die Bässe es erregen, braucht es kein erstes Mal.
Nichts ist's mit holder Weiblichkeit,
Vorlagen hat es stets bereit.
Hustler, Playboy und Coupé,
manchmal 'ne Hentai-DVD.
Odyssey, Amiga, Game Boy, Interton,
Freunde braucht es nicht im Leben als Emoticon.
Man hat sich empört, weil es 8-Bit-Musik hört, dazu unverschämt plärrt – denn es ist ein... Nerd!
Es mästet seinen feisten Ranzen,
in Fast-Food-Resten tanzen Wanzen.
Pizza-Hut und Burger King,
lustig bebt das Doppelkinn.
Lol, alt, nt, rotfl,
der Muttersprache abgeschworen,
spricht es nur Nerd-Gebell.
Hast du dich beschwert über den Spiele-Nerd,
dann sei dir hiermit erklärt, dass Zocken niemanden... stört!
Auf eBay trifft es seinesgleichen,
ersteigert dort Konsolen-Leichen.
Capcom, Cola, Clearasil,
doch ohne es kein Videospiel!
Es ist ein, es ist ein, es ist ein, es trägt ein SpongeBob-T-Shirt, SpongeBob-T-Shirt, SpongeBob-T-Shirt,
es ist ein, es ist ein, er ist ein, er ist ein, Nerd, es ist ein, trägt ein SpongeBob-T-Shirt, ein Nerd, ein Nerd!



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: "Ich weiß ja nicht, wie viel die Xbox 360 in Deutschland kostet. Bei uns in Österreich muss man für das Premium-Paket 399 Euro auf den Tisch legen. Schon klar, dass Ihr Sony bevorzugt. Aber auf der DVD zu behaupten, die 'kleine' PS3 kostet mit ihren 499 Euro genau soviel wie die Xbox 360, ist ja doch sehr komisch. Solche dummen Aussagen, die potenzielle NextGen-Käufer in die Irre führen, dürfen bei einem seriösen Magazin nicht sein."

Christian, via E-Mail

Da wir Sony bevorzugen, können wir behaupten, was wir wollen. Spaß beiseite: Diesen Bock hat MAN!AC-Chef Olli völlig übermüdet nach einem harten E3-Tag und mit Jetlag in den Knochen um vier Uhr früh geschossen. Auch in Deutschland kostet das Premium-Paket nur 399 Euro.

Wii-Hype

Jetzt ist es wieder soweit. Seit einigen Monaten ist der Hype um die nächsten Konsolen (PS3, Xbox 360 und Wii) auf dem Höhepunkt. Nur irgendwas ist dieses Mal anders. Egal, ob vom Konsolen-Neuling oder -Veteran – überall hört man ein Wort: Innovation. Jeder scheint sich nach etwas Neuem zu sehnen. Spiele, die nur Altbekanntes bieten, machen keinen Spaß mehr und Magazine werten dies sogar als negativen Punkt.

Doch es gibt anscheinend einen Hoffnungsschimmer am Horizont: Nintendos Wii. Zumindest wollen einem die Presse und Nintendo das glauben machen. Der Wii soll innovative Spiele bieten, welche es sonst nirgends geben wird. Ich frage mich, was Innovation eigentlich ist. Bisher dachte ich, es handelt sich dabei um Dinge, die neu sind. Oder auf Spiele bezogen: zumindest um Software, welche frische Ideen beinhaltet, neue Konzepte verwirklichen will oder sich zumindest von der Masse inhaltlich abhebt. (...)

An dieser Stelle möchte ich zwei Dinge trennen: innovative Hardware und innovative Spiele. Der Wii ist für mich eine innovative Hardware. Die Idee selbst mag nicht neu sein, doch die Art der Umsetzung und die Tatsache, dass sie erfrischend anders ist, macht die Konsole selbst für mich innovativ. (...) Wenn ich mir aber die angekündigten Spiele so anschaue, muss ich mich fragen, ob ich nicht vielleicht in der falschen Dimension lebe. Denn bisher sehe ich auf dem Wii nur altbekannte Spielkonzepte. Da wäre z.B. "Red Steel", ein Ego-Shooter mit Features wie in vielen anderen Genre-Vertretern. Ein neues "Mario", "Zelda", "Pokémon", "Sonic", "Metroid", "Rayman"... natürlich auch Rennspiele wie "Excite Truck". Was macht diese Spiele so besonders? Ich habe mir sämtliche Berichte dazu durchgelesen, und irgendwie finde ich keine Features, welche diese Spiele von einem PS3- oder Xbox-360-Game abheben. Halt, stopp! Da war doch was. Richtig, die Steuerung! "Red Steel" wird ja über Bewegungssensoren gesteuert. Man drückt nicht einen Knopf zum Blocken, man hält die Controller einfach in einer bestimmten Position.

Und jetzt kommt der Punkt, wo ich scheinbar völlig anderer Meinung bin als der Rest der Welt. Denn ein altmodisches Spiel, welches eine innovative Hardware nutzt, ist für mich nicht gleich ein innovatives Spiel. Denn von einem solchen erwarte ich mir neue Dinge, oder zumindest weniger bekannte. Die Steuerung ist für mich nur Mittel zum Zweck.

Das Konzept der Wii-Konsole wird sicherlich dazu führen, dass man einige Spiele auf eine neue Art erfahren kann. Doch irgendwann wird es Alltag und der Wow-Effekt nutzt sich ab. Dann ist es nur eine tolle Steuerung, oder auch nicht. (...)

In Bezug auf Wii würde ich mir wünschen, dass die Berichterstattung endlich mal mit dieser 'Nintendo als Retter der Videospiele'-Glorifizierung aufhört. Betrachtet das Ganze mal nüchtern! Muss man denn immer behaupten, dass eine Xbox 360 nur Altbekanntes bieten wird? Wenn ich mir die Vergangenheit so anschaue, dann gab es innovative und wegweisende Spiele nicht, weil jemand eine besondere Hardware heraus gebracht hat und sagte "So, jetzt ist alles innovativ", sondern weil Entwickler eine gute Idee für ein Spiel hatten und es eine leistungsfähige Hardware gab, welche dies umsetzen konnte. Von daher erwarte ich auch auf den anderen Konsolen nicht weniger innovative Spiele. (...)

Völlig neue Dinge kann man heutzutage ja nur noch schwer erwarten. Ich werde mir den Wii am Launchtag holen, weil ich gerne "Zelda" und andere gute Games spielen möchte. Und auch, weil ich gespannt bin, wie gut der neue Controller arbeitet und mich das Spielgefühl interessiert. Aber bis jetzt habe ich noch keinen Titel gesehen, wo ich sagen würde, er wäre inhaltlich nicht auch auf einem anderen System machbar. Aber warum wird dies von der Presse permanent so gepredigt? Wird ein Rennspiel denn innovativer, wenn man es mit Lenkrad anstelle eines Pads steuert?

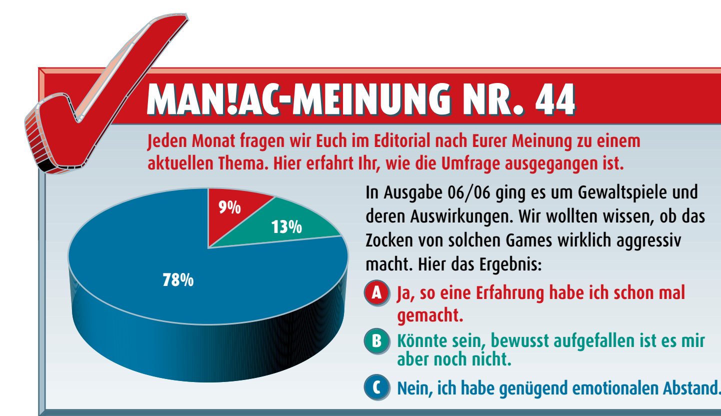
Nils, via E-Mail

Mit der strikten Trennung von Hard- und Software machst Du es Dir ein bisschen zu einfach.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".



MAN!AC-MEINUNG NR. 44

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 06/06 ging es um Gewaltspiele und deren Auswirkungen. Wir wollten wissen, ob das Zocken von solchen Games wirklich aggressiv macht. Hier das Ergebnis:

A Ja, so eine Erfahrung habe ich schon mal gemacht.

B Könnte sein, bewusst aufgefallen ist es mir aber noch nicht.

C Nein, ich habe genügend emotionalen Abstand.

Das eine kann ohne das andere nicht existieren und nur die Kombination von beidem führt zu einem (innovativen) Spielerlebnis. Und wenn – wie Du es ja auch ausführst – völlig neue Spielideen heutzutage nur noch alle Jubeljahre auftauchen, dann müssen eben die Hardware und die Interaktion vor dem Bildschirm für frische Impulse sorgen. Du wirst es ja selbst erleben: Ein "Red Steel" spielt sich dank der Motion-Sensor-Kontrollen anders als alle bisher dagewesenen Ego-Shooter – eben eine neuartige, innovative Spielerfahrung. Übrigens: Nicht nur Nintendo versucht auf diese Weise, ausgetretene Pfade zu verlassen. Denk nur mal an Sonys EyeToy oder Microsofts plattformübergreifendes 'Live Anywhere'-Konzept (siehe MAN!AC 07/06).

Traumberuf MAN!AC

Ich (16 Jahre) überlege schon seit längerem, was ich nach meinem angestrebten Abitur machen soll. Da ich unheimlich gerne Videogames zocke, bin ich darauf gekommen, Redakteur bei einer Videospielzeitschrift zu werden, am liebsten bei der MAN!AC.
Mich würde interessieren, ob man studieren muss und wenn ja, was. Außerdem würde mich Euer Arbeitsalltag interessieren, wie lange Ihr denn jetzt wirklich vor der Daddelkiste abhängt, wie das mit dem Schreiben von Artikeln und Tests vor sich geht (sprich, wie lange man dafür braucht, ob es leicht ist...) und ob man sich aussuchen darf, welche Games man testen will. Mich interessiert auch, was man denn noch so alles machen muss, ob es in der Redaktion immer harmonisch zugeht, wie lange man am Tag arbeiten muss und wie viel man dabei verdient.

Ruben, Breisach bei Freiburg

In der MAN!AC-Redaktion läuft es nicht viel anders ab als bei den meisten Videospiel-Magazinen. Die Leute kommen so gegen elf, zwölf Uhr ins Büro, machen erst einmal Mittagspause und rufen mit einem Gähnen ihre E-Mails ab und verschieben sie ungelesen in den Papierkorb – könnte ja was Wichtiges dabei sein. Danach geht's im Sommer mit PSP und DS bewaffnet an den Baggersee, um die neuesten Handheld-Games und die Tauglichkeit der Displays zu prüfen. Ist der Praxistest abgeschlossen, heißt's Feierabend – man soll's ja schließlich nicht übertreiben!
Im Ernst: Eine Ausbildung/Studium zum Videospiel-Redakteur gibt es nicht. Ein Journalistik-Studium ist beim Verfassen der Texte sicherlich hilfreich, ohne umfassende Kenntnisse der Videogames-Historie und einer über die normalen Arbeitszeiten hinausgehenden Leidenschaft für digitale Unterhaltung geht jedoch gar nichts. Das bedeutet: 40-Stunden-Woche plus Feierabendbeschäftigung in Form von Spiele zocken. In der Redaktion wird in der Regel nur zum Anfertigen von Bildschirmfotos oder Videos für die Heft-DVD gespielt. Natürlich darf man sich zum Großteil aussuchen, welche Games man bearbeitet – der Ego-Shooter-Profi übernimmt die Ego-Shooter, der Sportspiel-Experte die Sportspiele usw. Software-Gurken werden vom Chefredakteur demokratisch ("Du machst den Test jetzt, basta!") verteilt. Normalerweise geht es bei den MAN!ACs harmonisch zu, bei Wertungsdiskussionen platzt dem ein oder anderen aber schon mal der Kragen. Wenn Dich das alles noch nicht abschreckt, dann vielleicht der Verdienst: Als Videospiel-Redakteur nagt man zwar nicht am Hungertuch, der umgerechnete Stundenlohn ist aber mitunter – vor allem rund um die Weihnachtszeit – erschreckend niedrig!

Wii und Projektor

Ich habe alle Informationen, die im Internet über die E3-Messe 2006 zur Verfügung stehen, zusammengetragen. Aber keiner hat es so kompakt und präzise formuliert wie Ihr in Ausgabe 07/06. Doch leider wurde eine Frage nicht beantwortet, für mich eine wichtige, wenn es um NextGen geht. Alle neuen Konsolen sind HD-tauglich und da ich keinen TV besitze und nur über den PC-Bildschirm zocke, brennen mir doch so langsam die Augen. Und wirklich gemütlich ist es mit Freunden vor dem Bildschirm leider auch nicht. Doch die Plasma- und LCD-Schirme sind mir eindeutig zu klein und zu teuer. Deshalb überlege ich, mir endlich den Traum vom Heimkino mit Projektor zu erfüllen. Bisher habe ich mich allerdings nicht getraut, da meine geliebten Lightgun-Spiele nicht funktionieren. Die alles entscheidende Frage ist aber: Kann ich Nintendos Wii sinnvoll mit einem Beamer verkabeln und die Games zocken? Stichwort: Sensorbar.

Gary M. Langer, via E-Mail

Eine Lightgun, die auch mit Plasma-/LCD-Schirmen, Rückprojektoren und Beamern funktioniert, findest Du auf Seite 109. Nintendos Wii liefert ein 480p-Bildsignal via Komponenten-Kabel – der Anschluss an einen Projektor ist also kein Problem. Ebensowenig stellt nach unserem aktuellen Wissensstand die Sensorbar eine Hürde fürs Zocken im XXL-Format dar: Einfach die Empfangsleiste unterhalb der Leinwand anbringen und los geht's!

KNOWHOW

PSP als Media Center



Eine Hand voll Tools und Spiele sind ins "Media Center" eingebaut.



Den PC braucht Ihr nur zur Erstinstallation: Die umfangreiche Benutzeroberfläche des "Media Center" lässt sich mit wenigen Klicks direkt auf der PSP bearbeiten.

Mit der Firmware-Version 2.7 hat Sony PSP-Heimentwicklern zwar einen Riegel vorgeschoben, tatenlos bleiben Hobby-Programmierer deshalb aber nicht: Auch mit der neuen Flash-Unterstützung des Internet-Browsers lassen sich selbst gemachte Spiele und Anwendungen auf das Handheld bringen. Kostenlose Klone berühmter Klassiker wie "Pac-Man", "Sudoku" und "Breakout" kursieren bereits im Netz. Und selbst die Installation ist einfach: Die Software "Media Center PSP V2.0" bringt sie unkompliziert auf Euer Handheld!

Installation: Das "Media Center PSP V2.0" erhaltet Ihr bei der Webseite http://mcp.kinkymedia.net. Öffnet die ZIP-Datei und kopiert die Ordnerstruktur auf Euren PSP-Memstick. Dann startet Ihr das "Media Center PSP" mit diesem Browser-Link: 'file:/psp/common/mcp/start. html'.

Online-Tools: Das "Media Center PSP" ist eine umfangreiche Werkzeugsammlung, die zusätzlich Software aus dem Internet starten kann. Bereits eingebaut sind ein File-Browser, Mailprogramme, drei Messenger (z.B. für Yahoo), Taschenrechner und fünf simple Spiele wie "Snake". Richtig praktisch wird die Software aber erst mit Internet-Verbindung, denn das eingebaute Download-Center versorgt Euch mit neuen Entwicklungen: Insgesamt 26 Spiele und acht Anwendungen stehen derzeit zum Download bereit (Stand Juni 2006), die im Vergleich zu herkömmlichen HTML-Tools mit erstaunlich vielen Funktionen und animierten Grafiken verblüffen. So bringt die "Advanced Clock" ein detailliertes Zifferblatt aufs LCD, das Euch mit der Alarm-Funktion auch mal aus dem Schlaf reißen kann. Technisch spektakulärer sind natürlich die vielen Spiele, obwohl sie ohne Sound auskommen: "Pac-Man" oder der "Tennis"-Ball bewegen sich geschmeidig über den Bildschirm. Eine praktische Erweiterung ist zudem das eingebaute Upload-Center, mit dem Spieler z.B. Software und Videos tauschen können. Dank Update-Funktion bleibt auch das "Media Center" immer auf dem aktuellen Stand. *oe*



Detaillierter Zockertisch: "Black Jack" bedient Ihr mit dem Browserzeiger, Ihr klickt auf Chips und die Buttons unten.



Beim Puzzlespiel "Sports Smash" vertauscht Ihr Bälle: Drei identische in Reihe verschwinden – arrangiert Combos!

Sonic-Handheld

Mit dem Pocketplay 320 und 350 von Lavod bekommt Ihr ein Handheld mit 20 bzw. 10 eingebauten Sega-Titeln wie Sonic Chaos, Columns oder Fantasy Zone. Die Geräte besitzen 2,4"-Display, Lautsprecher und TV-Ausgang. Das 350er Modell kann sogar MP3s per SD-Karte wiedergeben. CNB will den hiesigen Vertrieb übernehmen.

Compact-Flash-Adapter

Der "MAX Media Player" für DS ist eine feine Sache, drückt mit 190 Euro aber gehörig auf den Geldbeutel. Zum Glück bringt Datel eine günstigere Variante (45 Euro), die Ihr mit eigenen Speicherkarten füttern dürft: Das "MAX Media Dock" bestückt Ihr mit Compact-Flash-Karten, die bis zu acht MB fassen. Eine Variante für den kompakteren DS Lite (Bild) ist ebenfalls geplant.



Knowhow-Themen im Überblick

Skins selbst gemacht

Aufklebbare Skins für Konsole und Handheld sind ja nichts Neues, doch oft sind vorgegebene Motive nicht jedermanns Geschmack. Diese Lücke will CNB aus der Schweiz füllen, denn der Internet-Shop bietet Klebefolien für eigene Motive an. Und das funktioniert so: Ihr ladet auf der Herstellerseite (**www.cnb-shop.com** unter 'Do-It-yourself') eine Vorlage im Photoshop-PSD-Format herunter, die dann bearbeitet wird. Dazu sind zumindest rudimentäre Grundkenntnisse in Photoshop nötig. Danach ladet Ihr Euer persönliches Motiv hoch und dürft nach einer Lieferzeit von ca. zehn Tagen Eure Hardware endlich schmücken: Für unseren Test probierten wir Skins für PSP, DS und Xbox 360 aus. Diese lassen sich tadellos anbringen und ebenso rückstandsfrei wieder abziehen. Die flexible Folie reißt dabei nicht und passt sich jeder gewölbten Oberfläche an, was gerade auf einer 360-Faceplate zwingend notwendig ist. Etwas schwieriger wird es bei Aussparungen wie Steuerkreuz oder Buttons. Nur mit viel Sorgfalt vermeidet Ihr Falten und Blasen an derartigen Problemzonen. Das Sortiment wird ständig erweitert: Skins für den DS Lite sowie 'echte' Xbox-360-Faceplates folgen im August bzw. im Herbst. Daneben startet die Seite einen eigenen Skin-Wettbewerb im Juli.


Richtet Eure Motive nach den roten Linien der Photoshop-Vorlagen aus.



Hersteller:	CNB-Shop
System:	Xbox 360, DS, PSP, PS2
Preis:	ca. 10-12 Euro

Genau das Richtige für Individualisten: Gestaltet eigene Skins, die sich als Folien einfach anbringen und entfernen lassen – Photoshop-Kenntnisse vorausgesetzt.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

ZUBEHÖR

LCD Topgun

Die Ära der Lightgun-Shooter scheint tot. Das liegt einerseits an mangelndem Spielesupport, andererseits am Aussterben der Röhren-TVs. Und diese sind zwingend für Lightguns notwendig. Oder doch nicht? Ein Fernost-Hersteller nutzt nicht die übliche Technik der Bildzeilenabtastung, sondern zwei Infrarot-Sensorleisten, die ähnlich dem Wii-Controller funktionieren. Die beiden Leisten stellt Ihr zunächst seitlich an Eurem LCD, DLP, Plasma oder Beamer-Bild auf. Dann stöpselt Ihr die Lightgun an PS2 bzw. Xbox und kalibriert die Knarre mittels fünf Referenzpunkten. Hilfreich dabei ist der eingebaute Laserpointer, der auch im Spiel wertvolle Dienste leistet. Bei übergroßen Bildschirmen können die Leisten auch oben und unten oder sogar im Bild angebracht werden. Doch Vorsicht: Nur dunkle Lichtverhältnisse und genug Abstand (zwei bis drei Meter) sorgen für problemlosen Einsatz. In kleinen Räumlichkeiten geht gar nichts. Auch nachteilig: die recht kurzen Kabel von Sensoren und Gun. Löblich ist dagegen das ergonomische Design mit gut erreichbaren Tasten, Rückstoßfunktion sowie zuschaltbaren Autofeuer-Modi. Leider gibt's keinen deutschen Anbieter.

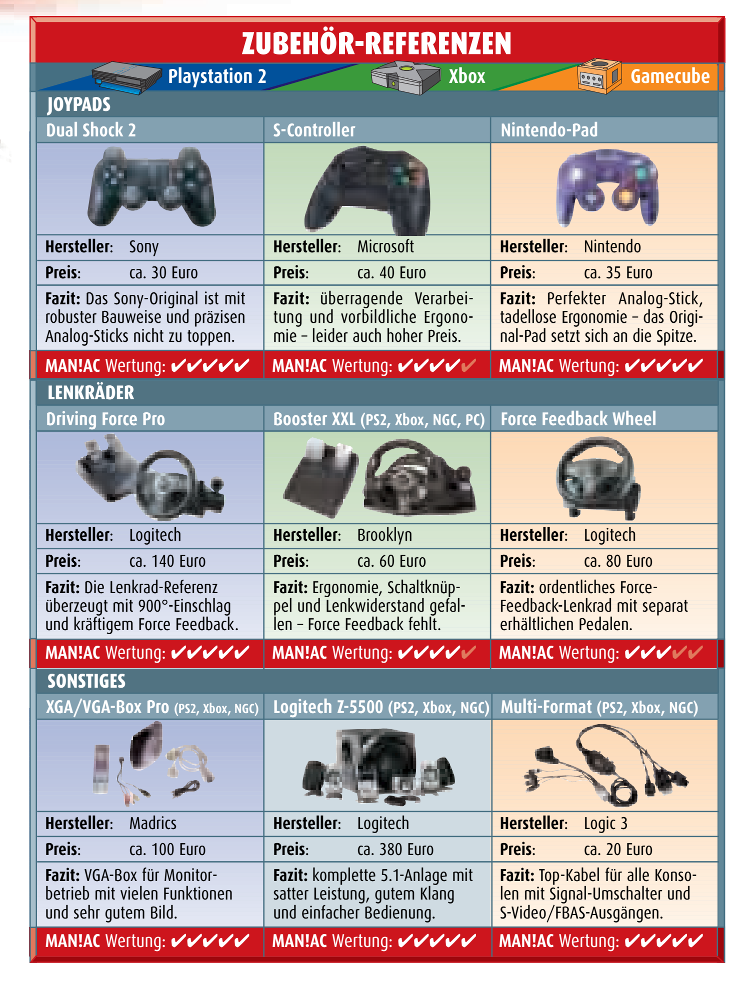
Bezugsquelle: www.liksang.com



Hersteller:	EMS/Liksang
System:	Xbox, PS2
Preis:	ca. 32 Euro

Innovative Lightgun-Lösung für Plasma, LCD, Beamer & Co. Leider umständlich bei der Installation und nicht überall einsetzbar: Das System benötigt große, verdunkelte Räume.

MAN!AC Wertung ✔✔✔



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**S-Controller**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL** (PS2, Xbox, NGC, PC)	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500** (PS2, Xbox, NGC)	**Multi-Format** (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

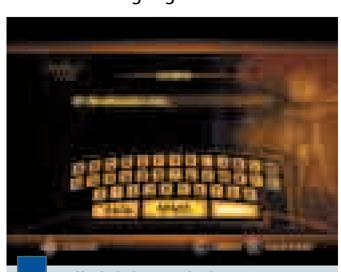
LAST RESORT

THE DA VINCI CODE: SAKRILEG

Passwörter:
Die folgenden Passwörter gelten sowohl für die Xbox- als auch die PS2-Version von "The Da Vinci Code: Sakrileg". Im Optionsmenü des Spiels findet Ihr den Eintrag Codes: Hier gebt Ihr die effektvollen Sätze ein. Achtet darauf, zwischen allen Wörtern eine Leerstelle zu lassen.

alle Boni freigeschaltet
ET IN ARCADIA EGO
alle Datenbank-Einträge freigeschaltet
APOCRYPHIA
doppelte Energie
SACRED FEMININE
unendlich Energie
VITRUVIAN MAN
Level-Auswahl
CLOS LUCE 1519
tödliche Fausthiebe
PHILLIPS EXETER
tödliche Waffenangriffe
ROYAL HOLLOWAY

Die ganze Wahrheit:
Sobald Ihr den Brownschen Rätselparcours einmal durchlaufen habt, könnt Ihr zwei geheime Örtlichkeiten freischalten, an denen Euch so manche Einsicht zuteil wird. Im Louvre dürft Ihr auf den Spuren von Tom Hanks wandeln und die Ruhestätte des Grals suchen. Die überaus heilige Rosslyn-Kapelle öffnet Euch dann ebenfalls ihre Pforten und lädt zum zweiten Kreuzgang.


PS2 Endlich lohnt sich das Latinum mal: Passwörter in Klerus-Sprache.

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Icemans Danger-Room:
Um den speziellen Übungsraum des unterkühlten Wichts freizuschalten, müsst Ihr die unten stehende Kombination im Bildschirm für 'Cerebros Daten' eingeben.
→ → ← ← ↑ ↓ ↑ ↓

Nightcrawlers Danger-Room:
Auch dem Klauenkerl aus dem Schwarzwald wurde ein eigenes Holo-Level gewidmet. Aktiviert den Bildschirm für Cerebros Daten und nutzt die nachfolgende Kombination.
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →

Wolverines Danger-Room:
Zu guter Letzt lädt Euch Adamantiumklaie Logan in einen nach ihm benannten Gefahrenraum ein. Wie gehabt wird der Zugang über Cerebros Datenschirm gewährt. Nutzt hier die folgende Tastenkombination.
↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ←

Icemans Danger-Room:
Auf der Xbox führt der Weg in Icemans Übungsparcours ebenfalls über den Datenbildschirm von Supercomputer Cerebro. Im Gegensatz zur PS2-Fassung müsst Ihr auf der Xbox sämtliche Codes mit Start bestätigen.
→ → ← ← ↑ ↓ ↑ ↓ Start

Nightcrawlers Danger-Room:
Nutzt den nachfolgenden Code in Cerebros Datenbank, um den holographischen Trainigsraum des Nightcrawlers freizuschalten.
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Start

Wolverines Danger-Room:
Auch die Microsoft-Konsole bietet als dritten Danger-Room die Hologemächer von Wolverine. Benutzt den Zugangscode wie gehabt in Cerebros Daten-Bildschirm.
↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← Start

ROCKSTAR GAMES TISCHTENNIS

Bonusspieler leicht gemacht:
Anstatt Euch müsam durch die unterschiedlichen Turniere zu kämpfen, könnt Ihr die Bonus-Charaktere von "Rockstar Games präsentiert Tischtennis" auch erspielen, indem Ihr einfach eine bestimmte Anzahl von Siegen gegen den Computer erringt. Unsere Liste verrät Euch, wie oft Ihr im 'Exhibition'- oder Tournament-Modus gegen den Rechenknecht antreten müsst.

Jürgen
20 Siege
Kumi
25 Siege
Solayman
30 Siege
Carmen
35 Siege
Cassidy
40 Siege
Jung-Soo
45 Siege
Mark
50 Siege


360 Beim Duell Solayman vs. Jung-Soo kommt Ihr schnell ins Schwitzen.

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Freischaltbare Boni:
Sammelt die angegebene Anzahl Medaillen auf, um die Bonus-Items aus unserer Liste für Euer aktuelles Spiel freizuschalten.

zusätzlicher Pistolenclip
2 Medaillen
Schild MK2
4 Medaillen
mehr Schaden mit Pistole
6 Medaillen
T-Zero Kampfpanzerung
8 Medaillen
Rauchgranaten
10 Medaillen
Stun Gun MK2
12 Medaillen
Aufstand-Granaten
14 Medaillen
zweiter Pistolenclip
16 Medaillen
mehr Schaden mit Shotgun
20 Medaillen
Granatengürtel
24 Medaillen
zusätzlicher Shotgun-Clip
28 Medaillen
mehr Schaden mit Assault Rifle
32 Medaillen
Pistole MK2
36 Medaillen
zusätzlicher Assault-Rifle-Clip
40 Medaillen
T-Zero Körperpanzerung
45 Medaillen

ROGUE TROOPER

Unendlich Energie:

Gebt den folgenden Code im 'Extra'-Menü des Spiels ein. Zum Dank bekommt Euer Soldatenschlumpf eine feine Prise Unsterblichkeit spendiert. 'L3' bedeutet, mit dem linken Analogstick zu klicken. Sämtliche Hilfen werden nach korrekter Code-Eingabe im 'Cheats'-Menü aktiviert.

← → ↑ ↓ L3 ■

Unendlich Vorräte:

Ein unerschöpflicher Vorrat an Munition und Medipacks wird in Euren Kameraden Bagman gezaubert, wenn Ihr im 'Extra'-Menü folgenden Code einsetzt.

Select R1 L1 Select R3 L1

Gliederpuppen 1:

Die 'Ragdoll'-Physik sämtlicher Spielfiguren wird mit diesem Cheat bis zum Anschlag aufgedreht. Nutzt die Tastenkombination einfach im 'Extras'-Menü von "Rogue Trooper".

↑ ↑ ↑ R2 R2 ↑

Gliederpuppen 2:

Sobald Ihr diesen Cheat im 'Extras'-Menü einsetzt, verhalten sich sämtliche Figuren, als ob die Schwerkraft extrem niedriger wäre. Ein kurioser Zeitlupen-Tanz ist die Folge.

■ ■ ■ ● ● ↑ ↓

Blutiger Effekt:

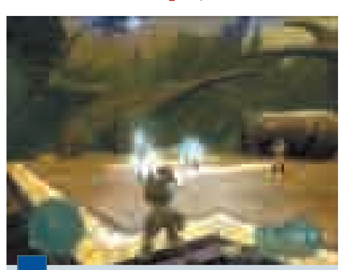
Der letzte PS2-Cheat hinterlässt blutige Spuren in der Spielmechanik. Benutzt den Code im 'Extra-Menü'.

L2 → ● ↓ R1 Select

Unendlich Energie:

Den wichtigsten Cheat gibt's auch für die Xbox-Fassung von "Rogue Trooper". Setzt die unten stehende Combo im 'Extras-Menü' ein und aktiviert die Schummelei im 'Cheat-Menü'.

← → ↑ ↓ L3 X



PS2 Der lustige Krieg: Im Unsterblichkeits-Modus habt Ihr gut lachen.

GOD OF WAR

Gott der Liebe:

Zu Beginn des zweiten Aktes steigt Kratos aus einem Bett mit zwei Gespielinnen. Sobald Ihr zu den heißen Mädels aufs Lager hopst, startet ein zweideutiges Minispiel: Bringt die Vase zum Zerbrechen, indem Ihr die korrekten Tastenkombinationen drückt. Am Ende des Zyklus müsst Ihr den linken Analogstick rotieren lassen. Schließlich fällt die Vaser herunter und zerschellt. Sie enthält etliche rote Orbs, die Ihr einsammeln dürft.

Böse Botschaft:

Außerhalb des Orakeltempels könnt Ihr in der Nähe des Totengräbers am linken Rand des Areals einer Truhe mit roten Orbs ein Glühwürmchen finden. Stellt Euch daneben und drückt **R2** . Jetzt spurtet Ihr flott in die Nähe des schaufelnden Gräbers und stellt Euch auf den höchsten Schmutzhaufen. Hier betätigt Ihr abermals die **R2**-Taste. Hinterher rennt Ihr über die Brücke und drückt zwischen den beiden Fackeln ein letztes Mal **R2**. Am Himmel Griechenlands prangt jetzt eine Botschaft, die Euch zum Aufgeben zwingen soll!

Geheime Zwischensequenz:

Zerstört im Thronraum des Olymps die Statuen von Ares und dem Minotaurus (**L1** + ●). Eine geheime Zwischensequenz wird nun gestartet.

Unendlich Orbs:

Nachdem Ihr die Brücke und den Sägeraum während der Prüfung des Atlas hinter Euch gebracht habt, trefft Ihr am Fuß eines Turmes auf einen Gegner. Tötet den armen Tropf nicht, sondern nähert Euch der Leiter an der Wand. Positioniert Euch zwischen ihr und dem Gegner. Nutzt nun die stärkste Angriffs-Combo, um den Kerl auszuschalten. Tötet ihn oberhalb der Leiter. Mit etwas Glück bleibt der arme Tropf in seiner Sterbe-Animation hängen und wirft andauernd rote Orbs ab. Ihr könnt solange sammeln, bis Ihr den Maximalwert von 59.700 Stück beisammen habt.

Kostüme für Kratos:

Sobald Ihr die 'Challenge of the Gods' erfüllt habt, dürft Ihr Kratos unter anderem eine Blasenrüstung anlegen.

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Passwörter:

Gebt die folgenden Cheatkombinationen im Spielverlauf ein. Genau wie bei der PSP-Version von "Grand Theft Auto: Liberty City Stories" könnt Ihr so eine Vielzahl nützlicher Schummeleien und auch ein paar Spaß-Cheats aktivieren.

aggressive Fahrer
■ ■ R1 ✖ ✖ L1 ● ●

alle Ampeln auf Grün
▲ ▲ R1 ■ ■ L1 ✖ ✖

alle Fahrzeuge mit Chromlackierung
▲ R1 L1 ↓ ↓ R1 R1 ▲

schwarze Fahrzeuge
● ● R1 ▲ ▲ L1 ■ ■

Wasserköpfe
↓ ↓ ↓ ● ● ✖ L1 R1

nächster Fußgänger steigt zu
↓ ↓ ↓ ● ● ✖ ■ ↓ R1 R1

Fahrzeug fährt auf Wasser
● ✖ ↓ ● ✖ ↑ L1 L1

Größe von Mottoradreifen ändern
● → ✖ ↑ → ✖ L1 ■

Wetter klart auf
↑ ↓ ● ↑ ↓ ■ L1 R1

Selbstmord begehen
L1 ↓ ← R1 ✖ ● ↑ ▲

alle Autos zerstören
L1 L1 ← L1 L1 R1 ✖ ■

Credits zeigen
L1 R1 L1 R1 ↑ ↓ L1 R1

Zeit läuft schneller
L1 L1 ← L1 L1 → ● ✖

Spiel läuft schneller
R1 R1 L1 R1 R1 L1 ↓ ✖

nebliges Wetter
↑ ↓ ▲ ↑ ↓ ✖ L1 R1

volle Panzerung
L1 R1 ● L1 R1 ✖ L1 R1

volle Energie
L1 R1 ✖ L1 R1 ■ L1 R1

Passanten folgen Euch
↓ ↓ ↓ ▲ ▲ ● L1 R1

250.000 $
L1 R1 ▲ L1 R1 ● L1 R1

niemals 'Gesucht'-Status
L1 L1 ▲ R1 R1 ✖ ■ ●

bedecktes Wetter
↑ ↓ ✖ ↑ ↓ ▲ L1 R1

Passanten greifen Euch an
L1 L1 R1 L1 L1 R1 ↑ ▲

Passanten haben Waffen
R1 R1 L1 R1 R1 L1 → ●

Fußgänger laufen Amok
L1 L1 R1 L1 L1 R1 ← ■

perfekte Bodenhaftung
L1 ↑ ← R1 ▲ ● ↓ ✖

Regen
↑ ↓ ■ ↑ ↓ ● L1 R1

Medienaufmerksamkeit steigern
L1 ↑ → R1 ▲ ■ ↓ ✖

'Gesucht'-Stufe erhöhen
L1 R1 ■ L1 R1 ▲ L1 R1

zufälliges Fußgänger-Outfit
L1 L1 ← L1 L1 → ■ ▲

langsamerer Spielablauf
R1 ▲ ✖ R1 ■ ● ← →

Rhino erschaffen
L1 L1 ← L1 L1 → ▲ ●

Müllwagen erschaffen
▲ ● ↓ ▲ ● ↑ L1 L1

sonniges Wetter
L1 L1 ● ↓ ▲ ● ↑ L1 L1

Spielablauf gespiegelt Version 1
↓ ↓ ↓ ✖ ✖ ■ R1 L1

Spielablauf gespiegelt Version 2
✖ ✖ ✖ ↓ ↓ → L1 R1

gespiegelter Spielablauf aufgehoben
▲ ▲ ▲ ↑ ↑ → L1 R1

Waffenset 1
↑ ■ ■ ↓ ← ■ ■ →

Waffenset 2
↑ ● ● ↓ ← ● ● →

Waffenset 3
↑ ✖ ✖ ↓ ← ✖ ✖ →

weiße Autos
✖ ✖ R1 ● ● L1 ▲ ▲

Versteckte Päckchen:

Unsere Liste verrät Euch, bei wieviel gefundenen 'versteckten Päckchen' welche Belohnungen in Eurem jeweiligen Unterschlupf liegen.

Pistole
10 Päckchen

Panzerung
30 Päckchen

MP5
40 Päckchen

Python
50 Päckchen

M4
60 Päckchen

Sniper Rifle
70 Päckchen

Flammenwerfer
80 Päckchen

Raketenwerfer
90 Päckchen

50.000 $
100 Päckchen

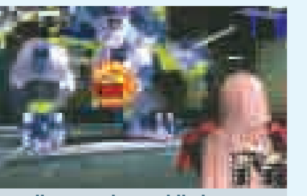
METAL GEAR ACID 2

Karten-Codes:

Gebt die Codewörter im Passwort-Bildschirm ein. Sobald Ihr Euren Spielstand ladet, bekommt Ihr die gewünschte Spielkarte.

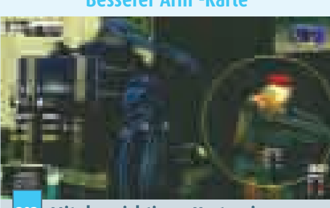
Ronaldsiu
'Banana Peel'-Karte
Dcy
Karte #203 – Decoy Octopus
SONOFSULLY
Karte #291 – Jack
Vrs
Karte #046 – Strain
Cct
Karte #099 – Gijin-san
Konami
Karte #119 – Reaction Block
Viper
Karte #161 – Viper
Mika
Karte #166 – Mika Slayton

Karen
Karte #170 – Karen Houjou
Jehuty
Karte #172 – Jehuty
Xmeight
Karte #187 – XM8
Signt
Karte #188 – Mr. Sigint
Ginormousj
'Emma's Parrot'-Karte
Gekko
'Gekko'-Karte
NEXTGEN
'MGS4'-Karte



PSP Duell gegen den Stahlkoloss: Auch "MGS 4"-Stars stehen bereit.

shinta
'Gijin-san'-Karte
nojiri
'Strand'-Karte
mgr
'Ishii Meguru'-Karte
aym
'Kinoshita Ayumi'-Karte
mk2
'Metal Gear MK. II'-Karte
smoking
'Kein Smoking'-Karte
thespaniard
'Besserer Arm'-Karte



PSP Mit den richtigen Karten im Gepäck schaltet Ihr jeden Feind aus.

tobidacid
'Solid Eye'-Karte
ntm
'Natsume Sano'-Karte
Hnmt
'Reiko Hinomoto'-Karte
Mccy
'Roger McCoy'-Karte

Karten-Filmchen:

Sobald Ihr "Metal Gear Acid 2" einmal durchgespielt habt, könnt Ihr Euch im 'Deck-Editor' sämtliche Karten-Videoclips reinziehen.

Metal Gear RAY:

Die Belohnung für ganz Fleißige: Sobald Ihr den Kampagnen-Modus zweimal durchgespielt habt, steht Euch der mächtige Metal Gear Ray aus "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" zur Verfügung.

SUPER PRINCESS PEACH

Toads Minispiel:

Führt im Startbildschirm die unten stehende Tastenkombination aus, um Toads pilziges Minispiel zu starten.

R + Start

Dashbrella:

Sobald Ihr das Spiel einmal durchgezockt habt, könnt Ihr den 'Dashbrella'-Move ausführen. Betätigt dazu eine der unten stehenden Tasten, während die Prinzessin läuft.

B oder Y

Endloses Fieber:

Spielt alle Levels des Spiels zweimal durch, komplettiert alle Puzzles und schaltet sämtliche Musikstücke frei. Jetzt müsst Ihr noch alle Minispiele gewinnen, um das 'endlose Fieber' freizuschalten. Im Shop könnt Ihr diesen feinen Bonus nun als letztes Item kaufen. Das Item kostet nichts, dafür hält es die Emotions-Anzeige der Prinzessin stets im grünen Bereich.

Level 8-6:

Sammelt alle Toads in allen Arealen ein, um Level 8-6 freizuschalten.

NEW SUPER MARIO BROS.



Als Luigi spielen:

Marios dünner und vor allem grüner Bruder gibt sich als Spielfigur die Ehre, wenn Ihr die Schultertasten gedrückt haltet, während Ihr einen Spielstand auswählt. Sobald das Spiel geladen wurde, kontrolliert Ihr Luigi anstelle von Mario.

Fahnenmast-Trick 1:

Springt Ihr am Ende eines Levels auf den Fahnenmast, wenn die letzten beiden Ziffern der Uhr gleich sind, ertönt die Fanfare aus dem NES-Klassiker "Super Mario Bros."

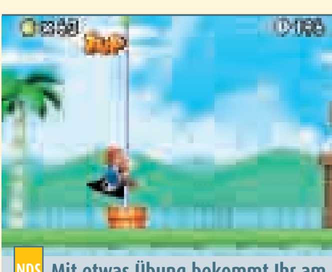
Fahnenmast-Trick 2:

Springt an die Spitze des Mastes, um ein Extraleben einzusacken.

Warp-Kanonen:

Entnehmt der folgenden Liste, in welchen Welten sich zusätzliche Ausgänge zu Warp-Kanonen befinden. Findet Ihr die meist gut versteckten Ausgänge, gelangt Ihr zu gigantischen Geschützen, die Euch etliche Levels weiterschießen.

Welt 5 Warp #1
Welt 1 Turm
Welt 5 Warp #2
Level 2-A
Welt 6 Warp
Welt 3 Spukhaus
Welt 7 Warp
Welt 4 Spukhaus
Welt 8 Warp
Welt 5 Spukhaus



NDS Mit etwas Übung bekommt Ihr am Ende jeden Levels ein Extraleben.



NDS Oft findet Ihr die geheimen Ausgänge in luftigen Höhen.

DRAGON BOOSTER

Passwörter:

Gebt die folgenden Passwörter im 'PassWord'-Menü ein. So erhaltet Ihr nützliche Goodies, Unmengen von Kohle oder Spezialcharaktere. Doch Vorsicht: Manche Cheats haben negative Effekte!

999.999 Dracles
8 9 7 10 5 13
'Blauer Energieblitz'-Ausrüstung
9 2 13 8 1 12
Sushi statt Draculim
7 8 13 12 10 10
Dragon Boosters & Legendary Beau
12 6 12 10 13 3
Drachenmensch vs. Reepyr
1 9 3 6 5 2
grüne Ausrüstung
5 12 13 5 8 11
Shadow Booster & Shadow Dragon
2 5 4 11 6 2
Skills Competition vs. Wulph
13 9 8 12 10 1
Sprint-Energie nicht aufladbar
1 7 5 3 2 11
'Extrem Verwundbar'-Modus
11 11 11 11 11 11
unendlich Sprint-Energie
9 13 6 5 5 12

Es war einmal...

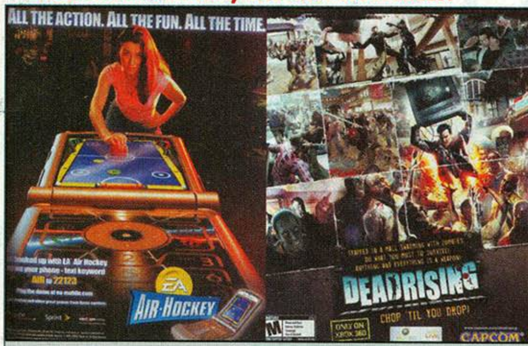
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Hits statt Sommerloch: Gleich vier Titel staubten das begehrte MAN!AC-Prädikat ab – ein klares Zeichen für hohe Qualität auch in brütender Hitze. Im "Super Mario 64"-Nachtrag verraten Euch die MAN!ACs, wie Ihr alle 120 Sterne erhaltet. (Angehende) Playstation-Besitzer stöbern in der Playstaton-Fibel und erhalten von A bis Z fundierte Informationen über die Konsole und Spiele. Ins Testlabor flattern etliche Hits: In der 'Overseas'-Abteilung erhält das knuffige Prügelspiel "Virtua Fighter Kids" eine Traumnote von 88%. Doch das Ende der Spielspaß-Fahnenstange ist nicht erreicht: "Formel 1" für die Playstion düst mit 90% ins Ziel. Im Pinball-Feature erfährt Ihr alles über virtuelle Flipper-Simulationen, Retro-Fans genießen in der '8-Bit Replay'-Rubrik den Artikel über die japanischen MSX-Heimcomputer.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Für jeden was dabei: Videospiele erobern unzählige Plattformen und Käuferschichten. EA wirbt für simple Handy-Spiele (links), Capcom lässt für Hartgesottene die Zombies tanzen (rechts).

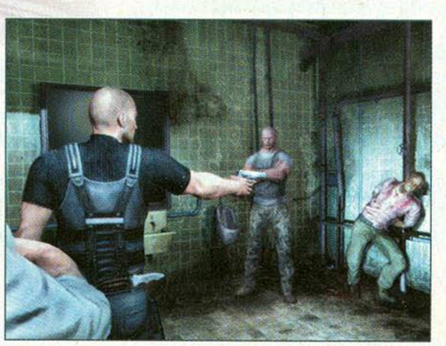




Trotz drohender Heft-Deadline verfolgten die MAN!ACs Deutschlands letztes WM-Gruppenspiel gegen Ecuador live in der Redaktion. Der Sieg stimmte Cheffe Olli dermaßen glücklich, dass er danach die Redakteure im Akkord an der Heftfertigstellung arbeiten ließ.

NEXT T!ME 9/2006

Das Sommerloch war gestern: Mit dem Japan-Import **Metal Slug** ballern wir uns erstmals durch actionreiche 3D-Gebiete und erkunden, ob **Valkyrie Profile 2: Silmeria** dem Ruf des PSone-Vorgängers gerecht wird. Im Preview-Bereich geben wir mit EAs **Need for Speed: Carbon** Vollgas, metzeln uns in Capcoms **Dead Rising** durch ein von Zombies überranntes Kaufhaus und kämpfen uns in **Splinter Cell: Double Agent** lautlos durch die Nacht. Im 16-seitigen Extended-Special erwartet Euch unter anderem eine Reportage über Videospiele in Hongkong.



Rabiat und schonungslos: Ubisofts Agent Sam Fisher taucht mit uns in der Preview-Version von "Splinter Cell: Double Agent" in seine düstere Welt ein.



Ab Freitag, den 28. Juli

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Splinter Cell: Double Agent** – Wir spielen für Euch vorab den vielseitigen Coop-Modus von Ubisofts Schleicherei und wagen uns in die ersten Solo-Missionen.
- **Test Drive Unlimited** – Die Raser-Serie ruft die große Freiheit aus: Wir laden Euch zur ersten ausführlichen PS-Erkundungstour nach Hawaii ein.
- **Der weiße Hai** – Mahlzeit: Das Meer färbt sich blutrot. Der Grund: Eure Speise ist tot. Schlüpft in die Rolle des großen Meeresbeißers und verspeist Menschen zum Frühstück.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Just Cause" © Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN